NOTICIAS - COSPLAY - J-POP - VIDEOJUEGOS - OPINIÓN - PÓSTERS

minami

MANGA Y OCIO AÑO VII NÚMERO 68 INCLUYE CD-ROM 4,99 E

Hentai Zone
SÓLO PARA TUS OJOS

Slayers

¿Quieres una Nintendo DS con con el Pack Nintendogs?
Minami te la regala

Todo sobre el
XI Salón del Manga de BCN

LAST EXILE

CLAUS Y LAVIE, DOS MENSAJEROS ENVUELTOS EN UNA GUERRA

8 414090 223881 00068

Wedding Peach - Mirmo - Midori no Hibi - Usagi Yojimbo - Casino Lily - Eventos - Harry Potter - ¡Y mucho más...!



MANGA,ARTBOOKS,REVISTAS DE ANIME Y COMIC,CD´S,TRADING CARDS, MERCHANDISING...
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO*

VIA LAIETANA 29 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
continuara@grupouni2.com

*ENVIA UNA CARTA ADJUNTANDO TUS DATOS, UNA FOTOCOPIA DEL D.N.I. Y 1.50€ EN SELLOS
(LOS SELLOS SE DEBEN DE ENVIAR SIN PEGAR DENTRO DEL SOBRE)

PREMIOS

¿Os suena alguna despedida en nuestro mundillo? ¿Y algún premio importante que todo el mundo conozca y valore? ¿Verdad que no? No, en este nuestro mundillo los premios o las despedidas no son algo corriente.

Resulta algo lógico en el caso de las despedidas, ya que cuando a alguien lo echan, pues es normal que no le dejen decir unas últimas palabras por si acaso. O si no lo echan sino que es el fracaso de un proyecto, es simplemente porque la cosa no siempre se espera y la persona o personas en cuestión se quedan sin sitio para hablar.

Sin embargo, alguien podría pensar que ahora que hay tanto internet y demás movidas se hace raro eso de que alguien no pueda expresarse, pero si tenemos en cuenta que es precisamente desde que hay tanto internet que muchos de los altos cargos de los medios boconean y fantasmean de lo cojonudos que son, cuando su proyecto o política editorial fracasa estrepitosamente directamente no pueden volver a aparecer porque serían el hazmerreír o porque sus palabras serían desechadas al grito de "¿qué va a decir de los que lo han echado?". Aunque lo primero más que un motivo de "no despedida" es la explicación de la total desaparición de algunos personajes en nuestro mundillo que de cuando en cuando tienen lugar (especialmente dentro del campo de las publicaciones...).

Así pues, dado que creo que soy el primero en varios años que está en condiciones de hacerlo, aprovecharé la oportunidad y me despediré como diox manda, que además alguien como yo tiene mucho de qué hablar en el momento de su marcha (y aparte una despedida es algo realmente difícil de escribir, os lo aseguro). Como en el próximo número, el último mío "mío", hablaré sobre todo de mí, en el de este mes hablaré sobre todo de la revista.

O, mejor dicho, de sus premios, empalmando así con el tema que viene en el título (que era la idea original, claro; si es que soy una máquina ^__^U). Porque si hemos dicho que es relativamente lógico que en nuestro mundillo (y en cualquiera) no haya demasiadas despedidas, no tan lógico es que no haya premios.

Casi todo tiene sus premios. Muchos pequeños y unos pocos gordos y reconocidos. Los premios Nobel, los Oscars, los premios Príncipe de Asturias... Pero el manganime no tiene nada del estilo. Oh, sí, ya lo sé, desde hace poco algunas asociaciones y algunos eventos han intentado crear algo así como unos premios nacionales de manganime, pero hasta ahora han sido poco más que la opinión poco contrastada y menos aún reconocida de cuatro amiguetes, por lo que los premios que hasta ahora han existido rara vez han tenido crédito alguno. Incluso cuando como es lógico se cree algún tipo de premio a través de internet, tampoco será realmente válido, pues los votantes no serán representativos de todo el mundillo (seguimos recordando que los aficionados con internet son una minoría y además conforman un estereotipo muy característico y poco relacionado con el del aficionado medio).

Yo mismo he tenido varias veces la idea de crear unos premios nacionales de manganime, aprovechando que hemos sido desde prácticamente siempre la referencia del mundillo, la revista más vendida y que a más gente llegaba, pero por una razón o por otra, la cosa al final siempre se acababa cancelando.

Por tanto, seguimos sin unos premios reales, unos premios otorgados por un elenco lo suficientemente seleccionado de gente. Un grupo de profesionales y expertos entre los que se encontraran representantes de las distintas empresas, editoriales y revistas, acompañados por algunos freelance de probado criterio. Por supuesto, con un pequeño espacio o algunos premios para ser elegidos directamente por el público.

Quizá algún día veamos algo así, aunque no creo que sea a corto plazo ya que, por poner el ejemplo más evidente, dudo que haya nadie que se lea absolutamente todos los mangas que salen, cosa que sería requisito imprescindible para poder votar de manera fiable (probablemente soy lo más parecido a un crítico profesional que existe en nuestro mundillo, y aunque es mucho lo que veo y leo, dista de ser la totalidad).

Por consiguiente, lo único que tenemos es lo que en realidad es el mejor premio que existe: El reconocimiento y apoyo del público traducido en número de ventas. Y no hablo sólo de revistas, pues es evidente que mal se va a mantener una distribuidora de anime o editorial si no vende.

Así pues, resulta que la revista Minami lleva casi desde que nació recibiendo mes a mes el único premio verdaderamente importante que tenemos en España, el que otorgáis vosotros con vuestras compras.

Pero no, no sería exacto o correcto dejarlo así, pues existen muchos otros premios. Por ejemplo, que Minami es la revista española (y casi me atrevería a decir que hispana) más conocida; su nombre suena no sólo en el mundo hispanoamericano sino también en el europeo, y avanzando; o que gracias a su arrojo, originalidad y decisión han aparecido muchas cosas en España; porque... ¿hubiera nacido toda la línea de revistas hentai que en su día existió (y de la que aún quedan un par de componentes) si Minami no se hubiera atrevido a sacar aquel Especial Hentai que tanto éxito tuvo? ¿Habría tantos grupos de j-pop español si Minami no hubiera creado el concurso Operación Friki y posteriormente apoyado al grupo Charm que de él surgió? ¿Habría hoy en día tantos aficionados si Minami no se hubiera encargado desde siempre de intentar captar mes a mes nueva sangre para nuestra afición?

La virgen, apenas acabo de empezar y ya me he pasado con MUCHO del límite. Todo un récord hasta para mí. Miedo me da lo que me puede salir en mi editorial final del próximo número, iré reservando páginas (me he autoimpuesto un límite de cuatro, aunque intentaré que sean sólo dos (NdL: Ja ja)). Así que corto ya. Imagino que habéis pillado la idea y concepto, aunque de todas formas fijo que vuelvo a tocar el tema de la revista en mi despedida, es algo inevitable.

Nos leemos.

Lázaro Muñoz



Fe de erratas: Debido a un error de última hora, en el concurso de la Nintendo DS del número anterior, salió una X como cifra. No se refería a 10, sino a que cuando se hizo la maqueta no se sabía el número concreto y se dejó una equis (x). Las Nintendo DS que se sortean son dos (2).

Hola, soy vuestro amigo el **mensaje** (*esta vez poco*) **secreto**. Iba a despedirme, pero como se está trabajando para que pese a la marcha de Lázaro y otros pesos pesados de la revista algunos de sus clásicos de esta publicación, como el *Camino perdido del otaku* o yo mismo, continúen... ¿quién sabe?



IMAGENES
Envia FOTO33 (espacio) código de la IMAGEN que prefieras al 7372
EJ: FOTO33 36472
imágenes estáticas
36472 41490 41134 41492 37366
37519 35530 36455 35538 42129
42789 35949 35863 40969 35493 35494 35423 42790
35424 41591 37317 37132 35028 36139 40967 PAQUI
animadas
VERO 37224 ANIM198 41806 39930 42583 42608 42021
IMÁGENES ESTÁTICAS:
ESPECIAL FORRITO
Ej: FOTO33 45040
CUIDATE ¡USAME! USAME
45040 45042 45043
IMÁGENES ANIMADAS:
45045 45046 45047 45051
DANCE ANIM116 40352 41385
37297 ANIM179 43129 42042
ANIM153 42041 ANIMA83 39039
anim202 ANIM194 37187 anima112
POLIFÓNICAS, SONIDOS REALES E IMITACIONES 7372
Envía POLi28 (espacio) código del TONO POLIFÓNICO que prefieras al 7372 EJ: POLi28 85265
TOP
1> 85265 Esto es pa ti
2> 85290 La Camisa Negra
3> 85302 La Tortura
4> 85303 Caminando por la vida
5> 85317 Nada fue un error
6> 85342 Devuelveme la Vida
7> 85351 Zapatillas
8> 85430 A tontas y a locas
9> 85439 Axel F
10> 85440 Psycodelic...Coca Cola
HEAVY
84990 Gravity
84985 Personal Jesus
80277 Nothing else matters
83655 Thunders truck
80623 November Rain
80321 Unforgiven
84624 The trooper
80298 Master of Puppets
84068 Du hast
REGGAETON
85244 Papito ven a mi
85242 Provocandome
85237 Muevete y perrea
85235 Sigue bailando
85226 Gata gangster
85211 El baile del pescao
85210 Mueve mami
85180 Cuando volveras
85179 Tu eres ajena
MANGA
84269 Eyes on me
84295 Hitari
84320 Aeris
84294 Odeka ke cochobo
84354 Heart of the sword
84353 Opening
84352 Geki! Teigoku kageki dan
84351 Thanatos
84350 Shiawase
84349 intro
RAP
80001 In Da Club
80269 Freestyler
85061 Just lose it
84652 My band
80002 Lose Yourself
80045 Without Me
84683 Fuck it
HIP-HOP
80269 Freestyler
80035 Ganstas Paradise
80001 In Da Club
80176 Marshall Mathers
80864 Nasty Boy
81065 Oh Ah
80339 Party Up
SONIDOS REALES
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77895 Esta sonando el menomovil payo!
77894 Richard coge el teléfono
77893 Cogéme el telefono Freud!
77892 Cogéme el telefono que soy psicólogo
77891 Cogéme la llamada no me rompas las...
77890 Mohamed coge el teléfono!!
IMITACIONES
77258 Coge el put...no cabron!
77786 Que pasa neeeeeeeeeengi
77762 Como el lui... se entera
77339 Tienes un m...uevooooooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
IMAGENES
Envia FOTO33 (espacio) codigo de la imagen al 7372
Ej: FOTO33 LILI
CENSURADAS EN PRENSA
ANIMADAS>>
Lili, Anim200, Anima5, Belisa, Anim141, Anima16, Rita, 37835, 37833, 37832, Anima3, Ada
Yerai, 37836, Barbara, Doris, Rona, Zoe, Adara, 39264, 37297, Anim179, Anima4, Anima52
ESTÁTICAS>
39044, SISI, 35917, 35914, vera, paqui, 35920, 39754
KAMASUTRA
Las 69 posturas animadas en tu móvil
Envía FOTO33 +Nº del 1 al 69 al 7372
EJ: FOTO33 69
¡ESPIA a ESTAS CHICAS!
Envia FOTO33 (espacio) codigo al 7372
NAOMI WANDA RUBI SALLY ANITA DANAE
SELVA TELMA FELI BELISA BRENDA
EJ: FOTO33 NAOMI
O ELIGE EL SITIO DONDE QUIERES PILLARLAS...
SALON · SERVICIO · DUCHA · CUARTO · PROBADOR · VESTIDOR
EJ: FOTO33 SALON
SMS MANGAMANÍA
CONTACTA CON TODA LA PEÑA!!!
ENVÍA ZOE AL 7372
Si estás solo y buscas algo distinto...
LLÁMAME!!!
803 420 962
TONO NOMBRES NEW
¡TU MÓVIL TE LLAMA! PERSONALIZA TU MÓVIL CON LAS CANCIONES MÁS ORIGINALES CON TU NOMBRE.
Ej. SMS:POLi28 ANA
Envía: POLi28 (espacio) el nombre que quieras al 7372
MINIVIDEOS XXX
Envia un SMS al 7372 con la clave XCLiP38 (espacio) y el código del video. Ej. SMS: XCLiP38 77490
77490 77488 77495 77493
77490 77491 77494 77492
+
78130 78119
78127 78132
78126 78131
78125 78128
78124 78129
78123 78133
78122 77486
78121 77489
78120 77487
¡MIRA LO QUE ENFOCO CON MI CÁMARA!
Cambia los iconos de tu móvil
TIOSBUENOS 2120 MANGA
Envia un SMS al 7372 con la clave TEMA41 (espacio) y el código del tema que prefieras.
EJ. TEMA41 TIOSBUENOS
MÁS TEMAS: tiasenbikini, chicasexy, miradas, escotes, labios, mangasexy, kamasutra, culitos, chiquito, coches, cochesretro

minami

AÑO 7 – NÚMERO 68

www.areseditorial.com
Encontrarás todo lo que esperabas sobre nuestras revistas

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Mikel Patón, Lirin, Jacobo de Pedro Fernández, Vicente Ramírez, Laura Pla, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Ana Gómez, Marco Navarro, Thais Martínez, Andrés G. Mendoza, Esther Álvarez, Jorge Sánchez, Alejandro Peralta, Sukato-san y Sakusuki
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Lázaro Muñoz y Minami Team
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Lidia Biosca y Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Publicidad:
La General de Servicios
Eduard Portillo - Telf.: 902.99.80.15
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.
Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@areseditorial.com

Visita nuestra página web: ***www.areseditorial.com***

ÍNDICE

En Portada
LAST EXILE

03 Editorial
05 Sumario
06 Noticias
16 Eventos
· VII Jornadas de Castellón
· Festival de Sitges 2005
· XI Salón del Manga de BCN
28 Mirmo
30 Wedding Peach
32 Midori no Hibi
34 Last Exile
41 Póster
46 Hentai Zone
48 Usagi Yojimbo
51 Casino Lily
52 Slayers
54 Harry Potter
55 Sorteo Nintendogs
56 Videojuegos
62 ¡Esto es Greenwood!
63 La Torreta de Mazinger Z
64 Dentro del espejo
66 Catcher in the Rye
68 La Opinión de los Lectores
70 FanOtakuFic
72 Otaku no baka
73 J-Pop
74 Operación Friki 3
76 Cosplay
77 Correo
81 Suscripción
82 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...



Glénat




MangaLine
NORMA Editorial





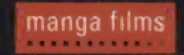


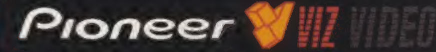














NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Aunque parezca mentira y a pesar de que estamos en plena resaca salonera, este mes también hay noticias que comentar. Poneos cómodos y sed bienvenidos a nuestro repaso mensual a la actualidad del manganime.

Los habituales ya sabréis que siempre empezamos analizando los lanzamientos de tipo impreso, así que vamos a ello.

Norma Editorial ha preparado esta lista de novedades para el mes de noviembre, disponibles desde primeros de mes (como en realidad son las novedades del Salón, que ya hemos anunciado con suficiente anterioridad, sólo mencionaremos los títulos nuevos):

AKIRA, número 1
De Katsuhiro Otomo. Seis volúmenes, de publicación trimestral.

GUNDAM - EL ORIGEN, número 1
De Yoshikazu Yasuhiko. Ocho volúmenes, de publicación mensual.

EL MUNDO DE S Y M, número 1
De Chiho Saito y Be-Papas. Dos volúmenes de publicación mensual.

¡YOTSUBA!, número 1
De Kiyohiko Azuma. Serie abierta.

ZATCHBELL, número 1
De Makoto Raiku. Serie abierta de publicación mensual.

Por lo demás, el mes de diciembre (a principios) traerá la correspondiente ración de las siguientes obras:

AGHARTA, número 7
AH MI DIOSA, número 6
AZUL - AI YORI AOSHI, número 7
DEL CIELO AL INFIERNO (TENJOU TENGE), número 7
FAKE, número 3
FRUITS BASKET, número 8
GENZO EL MARIONETISTA, número 5 (último número)
GUNDAM: EL ORIGEN, número 2
LOVE JUNKIES, número 12 (último número)
TOKYO MEW MEW, número 7
ULTRA CUTE, número 7
ZATCHBELL, número 2
EL MUNDO DE S Y M, número 2

Las novedades de Ediciones Glénat para el mes de noviembre quedan así:

NEGIMA – MASTER NEGI MAGI, número 1
De *Ken Akamatsu*. Toda la magia de **Harry Potter** y toda la pimienta de **Love Hina** se dan la mano en esta nueva serie. *Negi Springfield* es un chaval de diez años que está acabando sus estudios de magia. Como prácticas de final de carrera tiene que hacer de profesor de inglés en un internado de chicas en Japón, lo que provocará no pocos líos. El primer número incluye un póster de regalo. Publicación bimestral.

DR. INUGAMI
De *Suehiro Maruo*. Otra terrorífica y deliciosa historia de *Maruo*. Una densa trama de satanismo y sacrificios humanos y animales, con ingredientes tan espectaculares como una cabeza de perro, una secta con influencias de *Aleister Crowley*, un padre infiel a la búsqueda de su hijo desaparecido o una sanadora que pierde sus poderes.

LA MUJER DE LA HABITACIÓN OSCURA
De *Minetaro Mochizuki*. Según la mayor parte de las revistas japonesas especializadas, estamos ante el manga más terrorífico de la historia. El autor de la ya clásica serie **Dragon Head** nos cuenta en este título la historia de un apocado estudiante que conoce a una misteriosa mujer que ha ido a visitar a su vecino. Después de este encuentro casual, la vida del protagonista irá entrando progresivamente en la oscuridad más absoluta. Para leer con la luz encendida.

CAT SHIT ONE, número 1
De *Motofumi Kobayashi*. Un manga centrado en la guerra del Vietnam y protagonizado por gatos, conejos y cerdos tiene que ser especial a la fuerza. Cat shit one (publicado en Estados Unidos con el título **Apocalypse Meow**) es obra de *Motofumi Kobayashi* y la crítica ha destacado la dureza del guión y el detallismo con el que se ha recreado un conflicto bélico que marcó la historia del siglo XX. Publicación mensual.

PINK PRISONER
Un shojo muy especial que hará felices a todos los aficionados/as al género más dulce. En la historia que da título al libro, una ex estrella infantil de la televisión se ve obligada a ejercer de maestra de artes marciales en el rodaje de una película juvenil. Esto la llevará a reencontrarse con un antiguo amor al que literalmente hizo mucho, mucho, mucho daño. Varias historias cortas de *Kazumi Ohya*.

INVASIÓN OTAKU
De *O. Aleu* y *N. Elías*. Viviendo en nuestras casas, trabajando en nuestras oficinas, estudiando en nuestros institutos, los otakus se han infiltrado en todas las capas de la sociedad. Cuando se aproxima el Salón del Manga de Barcelona, los otakus salen de su refugio e inundan las calles para celebrar su pasión. Están entre nosotros. Y tú eres uno de ellos. Se trata de un libro (con un precio de 10 euros) que recrea visualmente el Salón del Manga de Barcelona de 2004.

Y al igual que hacíamos al hablar de Norma, os dejamos la lista completa de lo que Glénat previsiblemente publicará en diciembre (es decir, a finales de noviembre):

CAPITÁN TSUBASA, número 22
CAT SHIT ONE, número 2
GANTZ, número 15
INUYASHA, número 36
RYÛGETSUSHÔ, número 4
SAMURAI DEEPER KYO, número 20
SHAMAN KING, número 7
TRIGUN MAXIMUM, número 7
YU YU HAKUSHO, número 19 (último número)

Parece que finalmente la reedición del manga **Black Jack** de *Osamu Tezuka*,

anunciada en principio para este recién terminado Salón, no podrá verse en las tiendas hasta el año que viene. Lo que también se ha anunciado es la continuación de la serie **Fushigi Yuugi** próximamente. Se trataría concretamente de la secuela **Fushigi Yuugi: Genbu Kaiden**, que hasta la fecha lleva cuatro tomos recopilatorios en su país de origen.

La editorial a la que prestamos atención ahora es Planeta DeAgostini, cuyas novedades definitivas de noviembre son las que siguen:

LINE
De *Yua Kotegawa*. *Chiko* es una chica guapa y popular que se encuentra un móvil en la estación y desde ese momento va a empezar una carrera contrarreloj para impedir una serie de secuestros, por las llamadas extrañas que recibe.

ASA, EL EJECUTOR, número 1
Antes de que *Koike* y *Kojima* crearan a *Itto Ogami*, habían creado a *Kubikiri Asa*, más conocido entre los lectores de "El lobo solitario" como el ejecutor *Asaemon*. Era el equivalente a *Itto*, portador de la espada Onibocho, el hombre encargado de probar las espadas del shogún. **Asa el ejecutor** está basado en su vida antes del fatal duelo con "El lobo solitario".

EL ÁRBOL QUE DA SOMBRA, número 1
De *Osamu Tezuka*. Las décadas de 1850 y 1860 fueron cruciales para Japón. Después de 250 años de cerrazón absoluta al exterior, en 1854 el comodoro *Perry* de la armada de los EEUU llegó con su flotilla de barcos de guerra al país para tratar de conseguir un tratado de comercio favorable a sus intereses. En ese momento, el shogunato estaba en su época de más profundo declive y el sistema amenazaba con venirse abajo. En esta obra se compara al shogunato con un gran cerezo que proporciona tan agradable sombra, protegiendo a quienes se encuentran debajo de él, pero cuyo tronco, tras 250 años, está ya podrido por dentro.

MW
De *Osamu Tezuka*. **MW** aborda temas como la homosexualidad, la corrupción política, las bombas por parte de la izquierda más radical y el mayor escándalo descubierto en 1974 en el que entonces primer ministro japonés aceptó un soborno de millones de dólares de una empresa de armamento norteamericana.

LA MALDICIÓN
De *Miki Rinno*. **La Maldición**, o la historia de una casa en donde hubo un asesinato. Un hombre mató a su mujer y su hijo desapareció. Desde entonces la casa, en venta, va siendo ocupada por diferentes propietarios. Y todos los que van a parar allí mueren en extrañas circunstancias, estrangulados por un fantasma. El cómic es una adaptación de la película, cuya segunda parte acabamos de ver en los cines, y que Planeta ofrecerá el próximo mes.

EL BATE MÁGICO
De *Gosho Aoyama*. **El bate mágico** habla de un joven jugador de béisbol bastante malo, *Nagashima*, con la mala suerte de llamarse igual que otro muy famoso, y que, al ser tan malo, se ha convertido en el hazmerreír de la liga. Deprimido, cierto día pasa por una tienda de deportes cuyo propietario le ofrece un bate especial con el que no fallará ninguna bola. Pero *Nagashima* no tiene dinero, y el anciano dice que no hay problema: sólo debe meterlo en el bolsillo derecho cada vez que quiera usar el bate... y a más dinero, más efectividad. Una divertida historia que interesará a los seguidores de **Detective Conan** y de *Gosho Aoyama*.

Como veis, se echa en falta la aparición de **Yaiba**, serie que se retrasa hasta el año próximo.

Los títulos de Planeta en principio previstos para primeros de diciembre son los que siguen:
20TH CENTURY BOYS, número 11
ASA EL EJECUTOR, número 2
CRYING FREEMAN, número 5 (último número)
DETECTIVE CONAN VOL.II, número 45
DORAEMON, números 18 y 19
EL ÁRBOL QUE DA SOMBRA, número 2
EL LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO, número 21
LA MALDICIÓN, número 2
HANA YORI DANGO, números 33 y 34
ONE PIECE, números 27 y 28

Las novedades de Editorial Ivrea para el mes de noviembre (ya sea a principios o a lo largo del mes) quedan así:

CADENAS DE PASIÓN, número 1
De *Mayu Shinjo*. Después de **Virgin Crisis**, **Kaikan Phrase**, **Enséñame más** o **El amante dragón**, nos llega **Kimi sae mo ai no kusari**, un manga reciente y compuesto por dos tomos. *Miono* y *Shouta* han crecido juntos desde la niñez, pero no pueden afrontar sinceramente lo que sienten por el otro. Entonces, el profesor de química (*Kaorumaru*), que es heredero de un onmyouji, dice: "*Miono* se encontrará con el hombre de su vida, pero eso despertará a la otra *Miono*". Y parece que esas palabras tienen efecto, ya que *Shouta* termina poseído por un demonio. La rueda del destino que atraviesa el tiempo ha empezado a girar...

WEDDING PEACH, número 1
Momoko y sus amigas descubren un día que pueden transformarse en los ángeles del amor y, desde entonces, unirán sus fuerzas y su magia para destruir a la reina de los demonios y salvar a la humanidad. **Wedding Peach** es una creación de *Nao Yazawa* y *Sukehiro Tomita*.

LIBRO DE ARTE "NEUTRAL"
El libro de ilustraciones de *Yukiru Sugisaki*, la aclamada autora de **DNAngel** y **Brain Powerd**, finalmente llega a España. Mas de cien páginas con todas las portadas realizadas para sus mangas y material promocional, comentarios personales de la autora, historietas inéditas y fichas de producción.

D.N.ANGEL, número 11
REAL, número 3
EL AMANTE DRAGÓN, número 2
VAGABOND, número 18
MOONLIGHT MILE, número 7
BATTLE ROYALE II – BLITZ ROYALE, número 1

Para el mes de diciembre deberían estar en la calle también estos títulos de Ivrea:
BATTLE ROYALE, número 11
BRAIN POWERD, número 3
EL AMANTE DRAGÓN, número 2
EREMENTAR GERAD, número 5
MÄR, número 4
EDEN'S BOWY, número 4

En cualquier caso, Ivrea ha dejado caer una de sus novedades para los

próximos meses. Se trata de **Shinsengumi Peacemaker**, una obra de *Nanae Chrono* que conforma un total de seis tomos. Se da la circunstancia de que esta serie dio pie para una secuela llamada **Peacemaker Kurogane**, conocida de sobra por nuestras tierras.

En lo que respecta a Panini Comics, éstas son sus novedades para noviembre:

INSTITUTO BIJINZAKA, número 5
Colección bimestral. 7,2 euros. De *Mayumi Yokoyama*. La increíblemente rebelde, impulsiva y problemática *En Nonomiya* es expulsada de su instituto en el primer curso, tras lo que la obligan a ingresar en un nuevo centro... El instituto femenino privado de Bijinzaka, ni más ni menos que una fábrica de producir "niñas bien". Ya en el primer día de clases, *En Nonomiya* se mete en líos y provoca escaramuzas a destajo.

PLATONIC VENUS, número 1
Colección mensual. 7,2 euros. De *Yuki Nagaji*. *Suzuna* hace castillos en el aire y sueña con el día en que se convertirá en universitaria y podrá vivir como le plazca. Cuando *Eichi*, un compañero del instituto, se convierte en su vecino, su vida se volverá mucho más complicada de lo que esperaba. Enamorada en secreto de *Fukami*, el mejor amigo de *Eichi*, *Suzuka* hará cualquier cosa para estar cerca de él. El primer paso consiste en convencer a su amiga *Hinako* para que se apunte con ella en el club de tenis, al que ya pertenecen los dos chicos. Es sólo el comienzo de una etapa en la que los cuatro van a descubrir el amor, la amistad, y las alegrías y las penas de los estudiantes de su edad.

FULL METAL PANIC, número 1
Colección mensual. 7,95 euros. De *Retsu Tateo* y *Shouji Gatou*. *Sosuke Sagara* es un soldado de élite de *Mithril*, una organización militar independiente dedicada a combatir el terrorismo. Una misión de suma importancia le lleva a infiltrarse en un instituto japonés, donde debe pasar por un estudiante más. Su trabajo consistirá en proteger a *Chidori Kaname*, una joven que posee la clave de una organización criminal. Aunque *Chidori* desconoce el peligro que corre, pronto averiguará las tramas formadas en torno a ella cuando un terrorista intente secuestrar el avión en el que su clase hace un viaje escolar. Una serie que mezcla el humor, los robots y el amor con perfecta sincronía.

Para diciembre salen (si no hay contratiempos) estos números:

FULL METAL PANIC, número 2
GLOBAL GARDEN, número 7
ICHIGO 100%, número 9
INSTITUTO BIJINZAKA, número 2
KARE FIRST LOVE, número 6
PLANETES, número 5 (último número)
PLATONIC VENUS, número 2
TOGARI, número 7
W JULIET, número 7

En la entrevista que ayer nos concedió *Montse Samón*, encargada de la línea manga de Panini, nos hizo saber que la editorial ha cerrado la contratación de un nuevo shoujo, titulado **Ouran High School Host Club**. Este es el largo título de una obra de la autora *Bisco Hatori* que se publica en la revista LaLa, de Hakusensha. Desde que comenzara a serializarse, en primavera de 2003, ya se han recopilado 6 volúmenes. Se trata de una comedia centrada en el día a día de un peculiar club escolar. Por el momento no hay datos acerca de la edición, así que aún habrá que esperar para conocer fecha y precio.
Haruhi Fujioka es una estudiante del prestigioso y exclusivo instituto Ouran, a pesar de proceder de una familia humilde. Un día, mientras busca una sala donde poder estudiar con tranquilidad, rompe accidentalmente un carísimo jarrón que pertenece al misterioso y prácticamente desconocido club que utiliza la sala en que se había metido. Es el "Host Club", un club de actividades extraescolares formado únicamente por seis chicos. ¡Pero qué chicos: los seis estudiantes más ricos y guapos de todo el instituto, ni más ni menos! Inicialmente creen que *Haruhi* es un chico, por lo que deciden que trabaje en el club hasta que devuelva los ocho millones de yenes que valía el jarrón. Pronto la pobre se ve medio esclavizada y, para colmo, las chicas también la confunden con un chico, convirtiéndose en una especie de ídolo. Cuando los miembros del "Host Club" se dan cuenta de que en realidad es una chica (tampoco es culpa suya no haberlo sabido antes: *Haruhi* viste ropa masculina, tiene el pelo corto y gafas de pasta; tampoco es muy femenina), la obligarán a hacerse pasar sistemáticamente por un chico y atender a las chicas en el club. De esta manera, entrenada por *Tamaki* -el presidente del club-, *Haruhi* aprenderá a comportarse como un perfecto galán capaz de atender correctamente a cualquier chica. Así, se las tendrá que ver con novias despechadas, admiradoras obsesionadas, chicas difíciles y todo tipo de compañeras que requieran los servicios del "Host Club".

Continuamos con las editoriales. Ahora toca Mangaline Ediciones. He aquí sus novedades de diciembre:

MY HIME, números 1 y 2
5 números. De *Noboru Kimura* y *Ken-Etsu Sato*. 6,50 euros. 200 páginas. *Yûichi Tate* está eufórico porque se ha matriculado en una nueva escuela. Pero pronto descubre que la escuela que ha elegido es atacada frecuentemente por unos monstruos llamados *Orphans* y que la propia escuela ha formado un equipo especial de chicas para derrotar a estos seres. Estas chicas son las llamadas *HiME* y utilizan varios elementos como armas especiales en su lucha. Asimismo, cada miembro del equipo tiene una llave única, una persona que junto a una *HiME* es capaz de crear un *Child*, poderosas criaturas que ayudan a derrotar a los *Orphan*. Sin embargo, *Yûichi* descubre que él no es la llave de una *HiME*, sino de dos... Dos estudiantes rivales y muy competitivas entre sí. Y eso sólo es el principio de sus problemas...

MIYU, LA SAGA DE LOS SHINMAS DE OCCIDENTE, números 1 y 2
Serie de cinco números. De *Toshihiro Hirano* y *Narumi Kakinouchi*. 212 páginas. Publicación mensual. 7,50 euros.

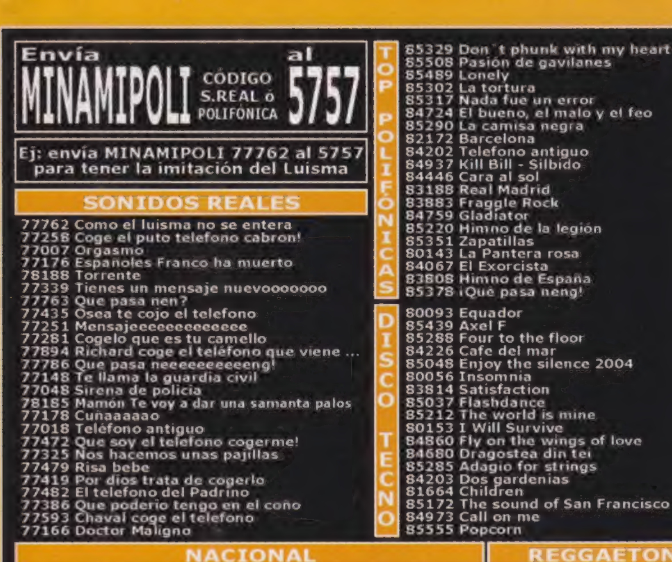
SHITARO
De *Senno Knife*. 400 páginas. 12 euros. Colección Horror.

UNDERGROUND, números 1 y 2
Dos tomos, de *Yoshihisa Tagami* y *Nobuhiro Motohashi*. Colección 38 mm. 212 páginas. Publicación mensual. 8 euros.

A-I REVOLUTION, número 11
ANGEL SANCTUARY, número 16
BERSERK, número 25
CITY HUNTER, número 16
COCO Y LA LEYENDA DE HALCÓN, número 9
FAMILY COMPO, número 5
HANAUKYÔ MAID TAI, número 11
LOS INVENTOS DE PEACE ELECTRONICS, número 8
YURA Y MAKOTO, número 15

Asimismo, algunas de las próximas novedades de Ponent Mon (que ya detallamos debidamente en números anteriores) son las que siguen:

EL SOLAR DE LOS SUEÑOS
JAPÓN
LA ÉPOCA DE BOTCHAN, número 4




Envía **MINAMIPOLI** CÓDIGO S.REAL ó POLIFÓNICA al **5757**

Ej: envía MINAMIPOLI 77762 al 5757 para tener la imitación del Luisma

SONIDOS REALES

77762 Como el luisma no se entera
77258 Coge el puto telefono cabron!
77007 Orgasmo
77176 Españoles Franco ha muerto
78188 Torrente
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77763 Que pasa nen?
77435 Osea te cojo el telefono
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77281 Cogelo que es tu camello
77894 Richard coge el teléfono que viene ...
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
77148 Te llama la guardia civil
77048 Sirena de policia
78185 Mamón Te voy a dar una samanta palos
77178 Cuñaaaaao
77018 Teléfono antiguo
77472 Que soy el telefono cogerme!
77325 Nos hacemos unas pajillas
77479 Risa bebe
77419 Por dios trata de cogerlo
77482 El telefono del Padrino
77386 Que poderio tengo en el coño
77593 Chaval coge el telefono
77166 Doctor Maligno

TOP POLIFÓNICAS

85329 Don´t phunk with my heart
85508 Pasión de gavilanes
85489 Lonely
85302 La tortura
85317 Nada fue un error
84724 El bueno, el malo y el feo
85290 La camisa negra
82172 Barcelona
84202 Telefono antiguo
84937 Kill Bill - Silbido
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83883 Fraggle Rock
84759 Gladiator
85220 Himno de la legión
85351 Zapatillas
80143 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
83808 Himno de España
85378 ¡Qué pasa neng!

DISCO TECNO

80093 Equador
85439 Axel F
85288 Four to the floor
84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
83814 Satisfaction
85037 Flashdance
85212 The world is mine
80153 I Will Survive
84860 Fly on the wings of love
84680 Dragostea din tei
85285 Adagio for strings
84203 Dos gardenias
81664 Children
85172 The sound of San Francisco
84973 Call on me
85555 Popcorn

NACIONAL

82935 Noches de bohemia
85303 Caminando por la vida
82652 Fiesta Pagana
85514 Te regalo
84997 Valio la pena
85342 Devuelveme la vida
85265 Esto es pá ti
85503 So payaso
82247 Cannabis
85425 Dias de verano
85119 Buscate un hombre q...
85504 Soldadito marinero
84428 Asturias
82364 Chiquilla
85069 Antes muerta q sencilla
85578 Magic Alonso
82886 Ni más, ni menos
85430 A tontas y a lokas
85416 Pokito a poko
85670 Eres un enfermo

REGGAETON

85145 Pobre diabla
85448 Lo que pasó pasó
85629 Gasolina
85343 Noche de travesura
85632 Yo no soy tu marido
85249 Hasta cuando
84760 Obsesion
85103 Baila morena
84826 Dale don dale
85113 Dile

CINE - T.V.

84440 El señor de los anillos
80017 Mision Imposible
84064 Darth Vader M.Imperial
84231 Bar coyote
85529 el último mohicano
84207 El Padrino
80108 Benny Hill
84560 Curro Jimenez
80044 Rocky
83834 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
84940 Sexo en Nueva York
80025 Los Simpsons
80194 Dirty Dancing Time of Life
85219 Volkswagen Golf
80498 El fant. de la Opera
80125 Mortal Kombat
85545 Amarte así - Frijolito
85441 Verano azul
80048 El coche fantastico
83687 This is halloween

HIMNOS DE FÚTBOL

84362 Champions League
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84494 La internacional
84489 Els segadors
82190 Betis
84490 Asturias P.Querida
84436 100C Real Madrid

EXITOS DE SIEMPRE

83950 Moonlight shadow
80406 Take on me
84637 Enola gay
83946 Jump
83949 dolce vita
84244 Hotel California
80485 Imagine
83892 Stand by me
83277 Si Tu Me Dices Ven

POP ROCK

80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
84248 Losing my religion
84976 American idiot
85541 You´re beautiful
80293 It´s my life
80150 Bitter sweet symphony
84943 Accidentally in love-Shrek 2
85352 Speed of sound
83885 Numb
85080 Boulevard of Broken dreams
85341 Incomplete
85491 Beautiful soul
80062 In The End
84779 Mariacaipirinha
85586 Wake me up when...
85538 We be burning
85173 The weekend

Envía **MINAMIJUEGO** CÓDIGO JUEGO al **5757**

Ej: envía MINAMIJUEGO 1180 al 5757 para tener el juego del "Trivial"



1235 Monopoly Tycoon TM
1410 Tragacocos
1565 Jordan Uncovered©
1323 Blocks
1180 Trivial Pursuit™
1836 50 por 15 ©

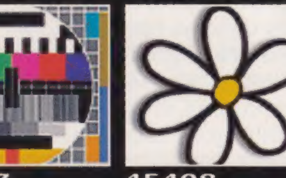

45634


45602

37669


37711


36927


45498



43130


45635


35938

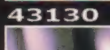

43063



Envía **MINAMIMMS** CÓDIGO FOTO ó ANIMACIÓN al **5757**

Ej: envía MINAMIMMS 45578 al 5757 para tener la foto de Torrente

Ej: envía MINAMIMMS IRATI al 5757 para tener striptease completo



45578

43059


45553


38916


36497

STRIPTEASE ANIMADOS



IRATI

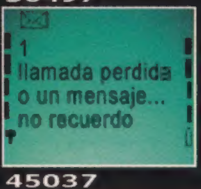

LLIA


GETARI


CAMINO

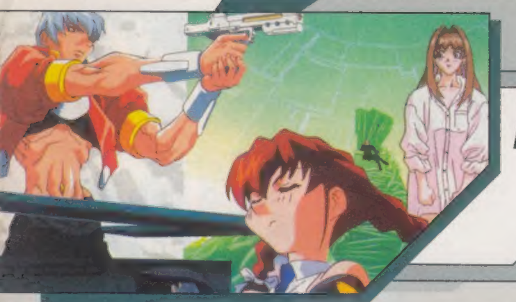

37609


45545



45037

Compatibilidades: POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES: Alcatel 556, 735i, 756, Lg g7050, g7200, l3100, u8150, Motorola V600, c385, c650, e1000, e398, v1050, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v547, v550, v551, v620, v80, v975, v980, Nokia 3200, 3230, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x400, x500, x60, x70, Sagem my-v55, my-v65, myc-2, myc5-2, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-c200, sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-e810, sgh-e820, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x450, sgh-x460, sgh-x600, x100, z107, Sharp 902sh, gx10, gx10i, gx15, gx20, gx25, gx30, Siemens cx65, cx70, m65, s65, sl65, sx1, Sonyericsson f500i, k300i, k500i, k700i, p800, p900, p910i, s700i, v800. MAS COMPATIBLES CON POLIFÓNICAS: Alcatel 535, 715, Lg c3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5400, g7070, Motorola T720, T720i, V300, c450, c550, v171, v400, Nokia 2650, 3100, 3120, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3595, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, Panasonic g50, g51e, g60, g70, gd67, gd87, Philips 755, 855, Samsung d700, p705, s300, sgh-c100, sgh-n620, sgh-s100, sgh-t400, z105, Siemens a60, a65, c60, c62, c65, cf62, m55, mc60, s55, sf65, sl55, st60, u10, Sonyericsson t610, t618, t630, z1010, z200, z600. FOTOS Y ANIMACIONES: Alcatel 332, 535, 556, 715, 735i, 756, Lg c1100, c3100, g3100, g5400, g7000, g7050, g7200, l3100, u8150, Motorola c385, c550, c650, e1000, e365, e398, mpx200, v1050, v180, v220, v3, v535, v547, v550, v551, v620, v80, v975, v980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 8910i, 9300, 9500, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, g60, g70, gd67, gd87, x300, x400, x500, x60, x70, x700, Philips 350, 355, 530, 755, 822, 825, 855, p535, Sagem myc-2, myc-3b, myc5-2, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung s300, sgh-c100, sgh-c200, sgh-d410, sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-e810, sgh-e820, sgh-p100, sgh-p400, sgh-p730, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x400, sgh-x450, sgh-x460, sgh-x600, x100, z105, z107, Sharp gx10, gx10i, gx15, gx20, gx25, gx30, Siemens a65, c62, cf62, cfx65, cx65, cx70, m65, s55, s65, sf65, sl55, sl65, sx1, Sonyericsson f500i, k300i, k500i, k700i, p800, p910i, s700i, t68, t68i, v800, z1010, z200. MAS COMPATIBLES CON FOTOS: Motorola E380, T720, V300, V600, c370, c450, v400, v500, v525, Sagem my-v55, my-v65, my-x7, Sharp 902sh, Siemens a60, c60, c65, mc60, st55. JUEGOS: Alcatel 556 (Sólo 1565), 756 (Sólo 1565), Motorola C450 (Sólo 1180, 1410, 1565), C550 (Sólo 1180, 1410, 1565), C650 (Sólo 1565), E1000 (Sólo 1235, 1565, 1836), T720 (Sólo 1180, 1323), V180 (Sólo 1565, 1836), V220 (Sólo 1565, 1836), V300 (Salvo 1410), V3 (Sólo 1836), V500 (Salvo 1410), V525 (Salvo 1410), V535 (Sólo 1836), V550 (Sólo 1836), V600 (Salvo 1410), V80 (Sólo 1836), V980 (Sólo 1235, 1836), Nokia 2650 (Sólo 1235), 3100, 3120 (Sólo 1235), 3200, 3220 (Sólo 1235, 1565, 1836), 3230 (Sólo 1565), 3300, 3510i (Salvo 1235), 3650, 3660 (Sólo 1323), 5100 (Sólo 1180, 1323), 5140 (Sólo 1235, 1565, 1836), 6020 (Sólo 1235), 6100, 6220 (Salvo 1235, 1410), 6230 (Salvo 1410), 6260 (Sólo 1565), 6600, 6610i (Sólo 1180, 1235, 1410), 6610, 6630 (Sólo 1565), 6670 (Sólo 1565), 6680 (Sólo 1565), 6800 (Sólo 1323), 6820 (Salvo 1410), 7200 (Sólo 1235, 1565), 7210, 7250i (Salvo 1323), 7250, 7260 (Sólo 1235), 7610 (Salvo 1410, 1836), 7650, N-GAGEQD (Salvo 1235, 1410), N-GAGE (Salvo 1410), Panasonic X60 (Sólo 1565), Sagem MY-V55 (Sólo 1235, 1565), MY-V65 (Sólo 1180, 1235), Samsung SGH-D500 (Sólo 1235, 1836), SGH-E300 (Sólo 1235), SGH-E310 (Sólo 1235, 1836), SGH-E330 (Sólo 1565, 1836), SGH-E600 (Sólo 1565, 1836), SGH-E630 (Sólo 1565), SGH-E700 (Salvo 1410), SGH-E710 (Salvo 1410, 1836), SGH-E800 (Sólo 1565, 1836), SGH-X460 (Sólo 1235, 1565, 1836), SGH-X600 (Sólo 1180), X100 (Sólo 1323), Z105 (Sólo 1235, 1565), Z107 (Sólo 1235, 1565), Sharp GX10 (Salvo 1410), GX15 (Sólo 1235), GX20 (Salvo 1235, 1410), GX25 (Sólo 1235, 1565, 1836), GX30 (Salvo 1410), Siemens C60 (Sólo 1410), C65 (Sólo 1235, 1565, 1836), CX65 (Sólo 1235, 1565, 1836), M55 (Sólo 1180, 1410, 1565), M65 (Salvo 1323, 1410), MC60 (Sólo 1410, 1565), S55 (Sólo 1180, 1410, 1565), S65 (Sólo 1235, 1565, 1836), SL55 (Sólo 1410, 1565), SL65 (Sólo 1565), Sonyericsson F500i (Sólo 1235, 1565), K500i (Sólo 1565), P900 (Sólo 1323), T610, T630 (Salvo 1836), V800 (Sólo 1565, 1836), Z1010 (Salvo 1180, 1410), Z600. Coste del SMS: 0,90€ sin IVA (Requisitos para la descarga de contenido:3 sms para fotos color, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 5 sms para juegos java). Necesario conexión wap según operador y a cargo del usuario. Nº de atención al cliente 902 022 783 - Apdo. correos 24031, Madrid (28080)



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Nos vamos ahora a las noticias que tienen que ver con el anime y el cine oriental, tanto cuando tengan que ver con su lanzamiento en DVD como cuando se trate de estrenos en las pantallas.

La cadena Cartoon Network de España estrena el día 24 de octubre la serie **Mirmo**, titulada originalmente **Mirumo de Pon**. Durante todo el mes de noviembre podrá verse a las 14:00 h de lunes a viernes y los fines de semana a las 13:25 h. **Mirmo** narra las aventuras de los pequeños duendes del mundo *Muglox*, donde *Mirmo* deberá ayudar a *Katie* a conquistar al chico del que está enamorada.

Asimismo, según hemos podido saber en Minami, esta serie, junto con otro anime, **Megaman NT Warrior** (que ahora mismo está en emisión en Jetix), ha sido vendido a la Forta, por lo que a partir del año próximo ambas irán estrenándose en las distintas cadenas autonómicas del país. **MegaMan NT Warrior** vive sus aventuras durante la Ciberrevolución del año 200X, en el que todos lo aparatos tecnológicos están conectados entre si a través de un gran ordenador central. Esta futurista aventura animada gira en torno a los descubrimientos y hazañas de *LAN*, un chico cuyo *NetNavi* y alter ego es un superhéroe virtual, vestido de azul e incansable luchador antivirus llamado *MegaMan*.

Otros estrenos dignos de mención en Cartoon Network son **Winx Club**, que llegará el día 1 de diciembre a las 18.40 h (hora a la que se emitirá entre semana, para hacerlo los fines de semana a las 17:05 horas) y **La abeja Maya**, que podrá verse en Boomerang (el canal "hermano" de Cartoon Network) también a partir del 1 de diciembre, a las 09.55 h y las 15:05; los fines de semana será a las 14:50 horas.

Más estrenos. Para finales de año o principios del próximo se ha anunciado la emisión de **Campeones** (**Captain Tsubasa**) en Cartoon Network. A su término, el canal estrenará también **Campeones hacia el mundial** (**Captain Tsubasa Road to 2002**), secuela que Antena 3 anda "malemitiendo" en la actualidad en impresentables horarios los fines de semana. Asimismo, podemos ver en la actualidad **Campeones hacia el mundial** en Nickelodeon, y, tal y como ya anunciábamos en ocasiones anteriores, también se emitirá a través de Televisión Española, previsiblemente a partir de marzo del año que viene. En todo caso, aclaramos que TVE finalmente sólo ha adquirido la serie moderna (no la clásica **Campeones** de 1983).

Y también durante estas Navidades resurgirá el crío más vacilón y desternillante del anime. Antena 3 ha comprado los nuevos episodios de **Shin-chan** (recordemos que las autonómicas emitieron sólo los primeros 371, aproximadamente). En la actualidad, su distribuidora (Luk Internacional) tiene en la cartera un total de 540 episodios de 20 minutos. La serie se emitirá previsiblemente a mediodía (compartiendo horario con **Los Simpson**). Para adornar el estreno, la cadena ha optado por emitir en primer lugar el episodio en que **Shin-chan** visita España, en que aparecen multitud de guiños a nuestro país y más concretamente a la ciudad de Barcelona.

El canal Buzz también tiene novedades preparadas para el próximo diciembre.

- **Azul**, estreno 8 de diciembre a las 21:00
Un día, *Kaoru Hanabishi* estudiante de 2º curso en la universidad, encuentra una chica vestida con un kimono que parece haberse perdido. Está buscando a alguien y el decide ayudarla. Sin embargo, la dirección de la tarjeta les lleva a un solar vacío. La chica está decepcionada, y le enseña la fotografía de la persona a la que está buscando. Pero descubre que la fotografía fue tomada cuando ambos eran unos niños. Su nombre es *Aoi Sakuraba*, que resulta ser la heredera de los Grandes Almacenes Sakura. Ha sido criada desde hace 18 años como su prometida. Sin embargo, debido a que *Kaoru* dejó a la familia *Hanabishi*, el compromiso fue anulado. *Aoi* vino a convencerle para que regresara de nuevo con su familia y el compromiso fuera renovado. No obstante, *Kaoru* tiene razones por las cuales no puede regresar con ella...
- **The end of Evangelion**, estreno 4 de diciembre a las 21:00
- **Patlabor 2, la película**, estreno 11 de diciembre a las 21:00
- **Maratón Elfen Lied**, días 24 y 25 de diciembre a partir de las 23:59 horas.
- **Inuyasha – tercera temporada** (episodios 52 a 104), estreno 26 de diciembre a las 20:00 horas

Y de cara a los próximos meses, parece ser que Buzz se ha hecho con las series **El misterioso Loki** y **Ghost in the Shell: Stand Allone Complex**.

Y ya que hablamos de ésta última aprovechamos para presentaros la programación infantil y juvenil de Cuatro, el nuevo canal en abierto producido por Sogecable y que sustituirá a Canal Plus (que ya sólo podrá verse abonándose a la plataforma de satélite correspondiente) a partir del día 7 de noviembre. Hay que decir que el canal ha mostrado un tremendo interés por las series de ficción de ayer y hoy y por huir de la monotonía que inunda a los demás canales generalistas...

Así, por las mañanas podrán verse en Cuatro series como **La batalla de los planetas** (sí, el clásico **Comando G** que tan popular se hizo en TVE en los años 80; según nos han indicado, se han comprado los 85 episodios, y no sólo los 59 que en su día TVE emitió; y sin embargo sí se respetará el doblaje de TVE) o **La pantera rosa** (la clásica, la que no hablaba) dentro del contenedor infantil Cuatrosfera; fuera de él, también por las mañanas o la sobremesa, se verán **Buffy Cazavampiros**, **Melrose Place**, **El mundo de Beakman**, **Parker Lewis nunca pierde**, **Friends**, etc. Durante la madrugada (a partir de la 1:00), y también con el nombre Cuatrosfera, la cadena de Tres Cantos emitirá un innovador espacio destinado fundamentalmente a los jóvenes, donde se hablará de tendencias vanguardistas, videojuegos, etc., y se emitirán producciones de imagen real o animación como **South Park**, **Ghost in the shell: Stand Allone Complex** (entre otras series de anime, que irán estrenándose con el paso de los meses), **El gran héroe americano**, **Stella**, **Funky Cops**, **Juzgado de**

Guardia, **Más allá del límite** (la versión clásica) o **Twin Peaks**, entre otras (ndM: 'chapeau' por Cuatro; lo único que duele un poco es el horario…).

El que parece que nos ha jugado una mala pasada es Jetix, que finalmente no pudo estrenar los nuevos episodios de **One Piece** (del 104 en adelante) el pasado 17 de octubre, pese a haberlo anunciado sobradamente. En Minami nos hemos puesto en contacto con ellos y estamos a la espera de que nos informen de los motivos (que sin duda podréis leer en nuestro foro de Internet).

Ya en el terreno videográfico, el mes de diciembre nos depara diversos lanzamientos.
Por ejemplo, Suevia Films, a través de su sello Merry (dentro del cual está comercializando multitud de series de animación distribuidas por la empresa Motion Pictures), pone en venta el día 1 de diciembre dos nuevas entregas de las siguientes series:

Calimero y Valeriano, volúmenes 4 y 5
Sherlock Holmes, volúmenes 4 y 5

De igual manera, y en esa misma fecha, Suevia lanza **Historia de la Biblia** (en italiano, **Storie della Bibbia**; en japonés, **Seisho**), una serie de animación producida por Tezuka Production por encargo de la televisión italiana en la que se narran los acontecimientos descritos en el Antiguo Testamento. Se venderá en forma de cofre con los 26 episodios, a un precio de 29,95 euros.

Al día siguiente, 2 de diciembre, sale a la venta en DVD la película **Breaking News**, ganadora del premio al mejor director en el Festival de Cine de Sitges de 2004. Esta cinta de *Johnnie To* (llamado por muchos como el "*John Woo* de finales del milenio") nos la presenta Shonen Films como un buen ejemplo del nuevo cine policíaco de Hong Kong. El argumento nos sitúa precisamente en esa ciudad. Una unidad móvil de televisión deja en evidencia al cuerpo de policía al registrar las imágenes de una vergonzosa actuación de los agentes. Para recuperar la credibilidad perdida, la policía realiza un despliegue de efectivos sin precedentes. Entre los añadidos del DVD destacamos los comentarios de un experto en cine oriental (*Eduard Terrades*) que acompañan al plano secuencia de ocho minutos con que arranca la película, reportaje sobre cómo se hizo la película, secuencias inéditas, tráiler, artículos y fichas, notas culturales, etc. Idiomas español y chino cantonés; subtítulos en español y catalán. El precio rondará los 19,95 euros.

Selecta Visión también nos tiene asegurado el entretenimiento para los próximos tiempos. Durante el mes de noviembre salen estos títulos:

2 de noviembre

- **LAST EXILE**, volumen 1 (2 de noviembre) y volumen 2 (30 de noviembre)
Serie de 26 episodios. 2003. Dirigida por *Koichi Chigira*.
Tras alcanzar finalmente la legendaria nave de combate *Silvana*, *Claus* y *Lavie* comprenden hasta qué punto se encuentran involucrados en la guerra a gran escala promovida por los oscuros intereses de *Guild*. Ante el brutal ataque de las fuerzas de *Guild*, *Claus* se ofrece voluntario para defender la *Silvana* y efectuar una salida con uno de los vanships de combate acompañado de una reluctante *Lavie*. Al comprobar su insólita habilidad de vuelo, *Dio Eracles*, de la nave insignia de *Guiad*, se lanza en su persecución para retarles a un épico combate aéreo de consecuencias imprevisibles. Una vez superada la crisis, *Claus* y *Lavie* tendrán por delante un nuevo reto: la gran carrera aérea de resistencia de Horizon Cave, que consiste en 8 horas de vuelo ininterrumpido…

- **EL MARAVILLOSO MUNDO DE HELLO KITTY**, volumen 1 (2 de noviembre) y volumen 2 (30 de noviembre)
Serie de 26 episodios. 1993. Dirigida por *Masami Hata*, *Yasuo Ishikawa* y *Akira Shimizu*.
¡Acompaña a *Hello Kitty* y a sus encantadores amigos en sus viajes alrededor del mundo y vive fantásticas aventuras gracias al poder de la imaginación! A través de sus fantásticos viajes, nuestra felina favorita y sus compañeros aprenderán importantes lecciones sobre la vida y el mundo que les rodea de forma divertida y amena.

- **VIRUS BUSTER SERGE**, serie completa (30 de noviembre)
Serie de 12 episodios. 1997. Dirigida por *Masami Obari*.
El equipo S.T.A.N.D trata de detener un mecha infectado y descubre que es portador de una nueva variedad del Virus. Mientras tanto, un misterioso joven llamado *Serge* se dispone a llevar a cabo su vendetta personal.

- **MY LUCKY STARS** (30 de noviembre)
Jackie Chan y *Yuen Biao* son dos oficiales de policía de Hong Kong enviados en misión a Tokyo tras la pista de un señor del crimen. Hong Kong. 1985. Dirigida por *Sammo Hung*.

- **PROJECT A** (30 de noviembre)
Hong Kong, finales del Siglo XIX. El Mar de China está infestado de traficantes de la peor calaña entre los que destacan el temible *Lo San Pao* y su banda de piratas. Hong Kong. 1983. Dirigida por *Jackie Chan*.

- **SAINT SEIYA – LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO**, volumen 2 (30 de noviembre)

Selecta también ha informado del lanzamiento a largo plazo de las siguientes series: **Blood+**, **Trinity Blood**, **Basilisk** (estas dos últimas, de los estudios Gonzo) y **Ghost in the Shell 2nd GIG** (la segunda parte de **Stand Allone Complex**). Pero no queda ahí la cosa, pues Selecta se ha hecho con los derechos de dos peliculones: **Millennium Actress** (de *Satoshi Kon*) y **Ghost in the Shell 2: Innocence** (de *Mamoru Oshii*). Asimismo, la compañía está preparando una nueva línea editorial (Anime Classics) que utilizará para recuperar algunas de sus series más recordadas, en muchos casos descatalogadas. Puesto que varias de ellas ya se han comercializado en forma de cofre, para esta edición se servirán básicamente de DVD con el mismo formato que los que componían esos cofres (cinco episodios por volumen, audio español, catalán –si lo hubiere– y japonés, etc.) y los venderán por separado a un precio muy asequible: 9,95 euros. Las series escogidas de momento para el nuevo sello son **Evangelion**, **Escaflowne**, **Cowboy Bebop**, **Lain**, **Trigun** y **Orphen**.

Todos los lanzamientos anteriores los iremos comentando según llegue el momento. Pero ahora os hablamos de Jonu Media, que tampoco se queda atrás en cuanto a novedades, pues por lo pronto sabemos que en los próximos meses pondrá a la venta **Getbackers**, serie de 49 episodios basada en el manga homónimo de *Rando Ayamine* y *Yuya Aoki*. Sus protagonistas se ganan la vida recuperando material robado, según los encargos que unos y otros les proponen. Poderes supernaturales, acción y diversión están asegurados.



NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Pero entre tanto, Jonu aprovechó el Salón para poner a la venta el primer volumen de **Ranma 1/2** (que contendrá 18 episodios en cuatro discos; doblajes español antiguo y nuevo, el autonómico catalán y también el original japonés; nuevo máster de vídeo y varios extras), la película **Nadia, el misterio de la piedra azul** (que en su día pudimos ver en Telecinco –al término de la serie homónima– y que también apareció en vídeo de manos de Manga Films) y los seis primeros OVAs de **Master of Mosquiton**. *Inaho* es una joven que está enamorada de un vampiro llamado *Mosquiton*. Le gustaría mantenerse joven y bella para siempre pero sin convertirse en vampire, pero para ello solo existe un medio: conseguir un objeto misterioso con poderes místicos.

Pero **Ranma** no será la única serie de *Rumiko Takahashi* que Jonu Media nos ofrezca durante los próximos meses, pues también han adquirido **Rumiko Theater** (**Takashi Rumiko Gekijou**), una serie de trece episodios producida en 2003 por la Tokyo Movie Shinsha en la que se adaptan varios mangas cortos de la autora.

Otra serie anunciada por Jonu para el año que viene es **Key the Metal Idol**, de quince episodios (los dos últimos en realidad son largometrajes) basada en una historia original de *Hiroaki Sato*. *Tokiko Mima*, a quien todos conocen como *Key*, es un robot con aspecto humano y juvenil. Su creador, el doctor *Mima*, estuvo siempre a favor de la paz y la concordia, pero a su muerte le deja a *Key* un mensaje según el cual ella podrá convertirse en humana si logra que varios miles de personas la quieran.

Por último, la lista de lanzamientos de Jonu para diciembre la constituyen los siguientes títulos:

OVAs **El puño de la Estrella del Norte**, volumen 2 (de 2). 14,95€
Fushigi Yuugi (cofre 1ª temporada; 26 episodios). 49,95€
Happy Lesson, volumen 2. 14,95€
OVAs **Kimagure Orange Road** (dos discos). 24,95€
Lamu, la película. 11,95€
Lamu, la película (edición especial). 24€
Neoranga, volumen 5 (de 5). 14,95€
OVAs **Patlabor**. Incluye un patlabor de regalo. 29,95€
Yu Yu Hakusho (cofre con la segunda parte de la 3ª temporada). PVP: 19,95€
Yu Yu Hakusho: the New Movie. 11,95€

Y por fin se pone a la venta la película **Haru en el reino de los gatos** (**Neko no ongaeshi**), una producción del estudio Ghibli dirigida por *Hiroyuki Morita*. La fecha concreta del lanzamiento es el 30 de noviembre y su precio estará en torno a los 15 euros. Esta película, también llamada **The Cat Returns**, se basa en una novela llamada **Baron, Neko no danshaku**, a cuyo protagonista ya pudimos ver en otra película de Ghibli, **Mimi wo sumaseba**. La película nos presenta a *Haru*, una joven con mala suerte que un buen día salva a un gato a punto de morir. El gato es el príncipe de un reino cuyo rey encargará a sus súbditos todo tipo de regalos para *Haru*, pero esto le ocasionará diversos problemas a *Haru*...

No nos alejamos demasiado del estudio Ghibli, porque, a falta de confirmación de la fecha de lanzamiento y el precio exactos, os anunciamos el inminente lanzamiento en DVD de la serie **Conan el niño del futuro**. Hace veinte años, dos poderosas naciones iniciaron una guerra sin precedentes que, tal y como los científicos habían advertido, acabó trayendo el caos al planeta Tierra. Terremotos, tsunamis y todo tipo de catástrofes destruyeron toda una civilización. Hoy, un grupo de supervivientes, entre ellos algunos de los responsables de la destrucción, han fundado la ciudad de Industria, desde donde planean dominar lo poco que queda del planeta. Por su parte, *Conan*, el doctor *Rao*, *Lana* y compañía se oponen contra las intenciones de Industria, para lo cual cuentan con poderes especiales y con la ayuda de los animales terrestres. Inspirada en la novela **The Incredible Tide**, esta serie es considerada de culto en todo el mundo. Producida en 1978 por Nippon Animation y dirigida por los maestros de la animación japonesa *Isao Takahata* y *Hayao Miyazaki*, esta imaginativa serie de ciencia ficción combina perfectamente la aventura y el humor con un espíritu pacifista y naturalista, para lo cual se sirve de preciosos diseños mecánicos y de una animación de gran calidad, que corrió a cargo de los responsables de series como **Marco** o **Heidi**. Sus 26 episodios nos los trae una nueva editora madrileña, llamada Flashback Media (si bien la distribución en tiendas correrá por cuenta de Divisa Home Vídeo); conformarán un único pack de 4 DVDs, contenidos a su vez en dos estuches dobles con portadas de la elegancia que esta serie se merece. Se ha utilizado un nuevo máster de vídeo, totalmente restaurado y traído desde Japón. Incluye audio español (concretamente, el mismo doblaje antiguo castellano con que Estela Vídeo sacó la serie en VHS en los años 80, lo cual ha sido un detallazo por parte de Flashback, pues os podemos asegurar que esto ha supuesto multitud de dolores de cabeza) y japonés y subtítulos en español. El precio estará en torno a los 45 euros, sin duda muchísimo menos de lo que en su día debió de costar conseguir la serie en VHS.

La distribuidora y productora italiana Mondo TV acaba de cerrar un contrato con la distribuidora ELG Media Group (con sede en Florida y subsidiarias en España y otros países) por el que le cede los derechos de distribución y explotación de unas 50 series de animación y varios largometrajes (entre ellos, muchas coproducidas italo-japonesas y otras tantas íntegramente japonesas) para España y los territorios de habla hispana de América por un plazo de diez años. Por el momento, estamos intentando que se nos facilite la lista de títulos (sin duda, la mayoría serán clásicos de la Tatsunoko) y las líneas generales de lo que será el plan de [re]lanzamiento de esas series en nuestro país, pero os podemos confirmar que **El libro de la selva** (la serie que pudimos ver en Antena 3 a principios de los 90) es una de las series incluidas en el acuerdo. Recordemos que Mondo TV fue la responsable, años atrás, de la llegada a España de series como **Chicho Terremoto**, **La leyenda del Zorro**, **Sally la maga** (la serie antigua), **Judoboy**, **Tiger Mask**, **Cyborg 009**, **Gordian**, **Combattler V**, etc.



Lo mejor para tu móvil por SMS al **5511**

PASOS para hacer tu pedido

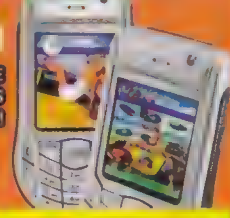
1º Averigua que productos admite tu móvil Visita www.telelogo.tv o envía [illegible] seguido de tu marca y modelo de móvil al 5511. (Ej: [illegible])

2º Para recibir los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado Envía [illegible] al 5511 seguido de "[illegible]" o "[illegible]" y tu operadora (Ej: [illegible])

3º Haz tu pedido siguiendo las instrucciones. Cuando llegue elige guardar, descargar o ir a, según el producto.

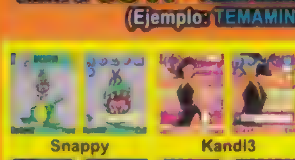
TEMAS

¡¡DALE UN NUEVO LOOK A TU MÓVIL!!


UN TEMA ES UN CAMBIO DE LOOK EN LA PANTALLA DE TU MÓVIL. ELIGE EL TEMA QUE MÁS TE GUSTE Y SE TE PERSONALIZARÁN LOS FONDOS E ICONOS. ¡PODRÁS CAMBIAR DE TEMA LAS VECES QUE QUIERAS!

Envía al **5511** "TEMAMINAMI." seguido del tema (Ejemplo: TEMAMINAMI.Kandi3)

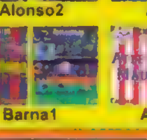













Snappy | Kandi3 | Weed | Slash | Ancient
Fanworld | Flower | Iceberg | Jiten | Tree
Bluerose | Flower | Boondein | Artistic | Heart
Lupus | Tiger2 | Horse2 | Horse3 | Fishy
Alonso1 | Alonso2 | Alonso3 | Rossi | Kawasaki
RMadrid1 | Barna1 | AMadrid1 | Valen1 | Betis1

FONDOS ANIMADOS

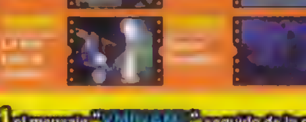
Envía al **5511** "MINAMI." seguido de la animación (Ej: MINAMI.202472).

220844 | 220845 | 220846 | 220839 | 220825 | 220832
220852 | 220835 | 220836 | 220837 | 220838 | 220840

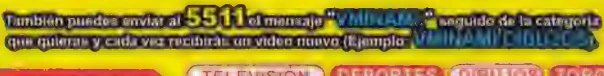
VÍDEOS

¡¡TENEMOS MÁS DE 1000 IMPACTANTES VÍDEOS!!

Envía al **5511** "VMINAMI." seguido del vídeo (Ejemplo: VMINAMI.700034)

También puedes enviar al **5511** el mensaje "VMINAMI." seguido de la categoría que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ejemplo: VMINAMI.DIBUJOS)



POLIFONICAS Y TONOS REALES COVER

¡PON EN TU MÓVIL TU CANCIÓN FAVORITA CON SONIDO Y VOZ!

Envía al **5511** "MINAMI." seguido del tono que quieras (Ejemplo: MINAMI.302472).

Lo + oído

POLI	REAL	
[illegible]	[illegible]	Have a nice day
[illegible]	341099	Con solo una sonrisa
[illegible]	[illegible]	Dias de Verano
[illegible]	[illegible]	You Are Beautiful
[illegible]	[illegible]	Don't Phunk With My Heart
[illegible]	341365	Y no me crees
[illegible]	[illegible]	Lo que tengo yo adentro
[illegible]	341294	Everything Burns
[illegible]	[illegible]	Tripping
[illegible]	[illegible]	Breathe In

Lo + descargado

POLI	REAL	
[illegible]	341105	La tortura
[illegible]	341346	Pasión de Gavilanes
[illegible]	340915	El último mohicano
[illegible]	341074	La Camisa Negra
[illegible]	340530	La pantera rosa
[illegible]	341266	Zapatillas
[illegible]	[illegible]	Nada fue un error
[illegible]	341364	Canción del Neng
[illegible]	340304	Mission Impossible
[illegible]	341047	Gasolina

Lo + nuevo

POLI	REAL	
[illegible]	341396	Te Miro
[illegible]	341398	Tu Oportunidad
[illegible]	341418	Infinito
[illegible]	341419	No te preocupes por mí
[illegible]	341420	Antes que ver el sol
[illegible]	341422	Precious
[illegible]	341431	Los Restos del Naufragio
[illegible]	341432	Sin Rencor
[illegible]	341435	Desolado
[illegible]	341439	Streets of Love

Reggaeton

POLI	REAL	
[illegible]	341369	Gata Ganster
[illegible]	[illegible]	Noche de Traveseura
[illegible]	[illegible]	Chacarron
[illegible]	341357	Lo que pasó pasó
[illegible]	[illegible]	Chupa chupa
[illegible]	[illegible]	Bailenio
[illegible]	[illegible]	Esto es pa ti
[illegible]	[illegible]	Gasolina
[illegible]	[illegible]	Hasta cuando
[illegible]	[illegible]	Me voy pal party

Pop & Rock nacional

POLI	REAL	
[illegible]	341256	Ojos de Cielo
[illegible]	341328	Para ti sería
[illegible]	[illegible]	Allí estaré
[illegible]	341376	Mario
[illegible]	[illegible]	Caminando por la vida
[illegible]	341384	Te regalo
[illegible]	341389	Las Niñas de la Saye
[illegible]	341391	Oseo
[illegible]	[illegible]	Llena de luz y de sal
[illegible]	[illegible]	Merodeando

Internacional

POLI	REAL	
[illegible]	[illegible]	Boulevard Of Broken...
[illegible]	341387	Feel Good Inc
[illegible]	341359	All the way
[illegible]	341292	Incomplete
[illegible]	341304	Speed of Sound
[illegible]	341291	Love me love me
[illegible]	341199	Bend and Break
[illegible]	341055	Tangled up in me
[illegible]	341045	Far Above The Clouds
[illegible]	340609	Everybodys changing

Éxitos latinos

POLI	REAL	
[illegible]	[illegible]	Suavemente
[illegible]	340084	Obsesión
[illegible]	[illegible]	La negra tiene tumbao
[illegible]	340105	Golosa
[illegible]	[illegible]	Se Me Va La Vida
[illegible]	[illegible]	Maria Caipirinha
[illegible]	[illegible]	Tinto de verano
[illegible]	[illegible]	El Baile de la Ola
[illegible]	[illegible]	Hasta cuando
[illegible]	[illegible]	Sambadream

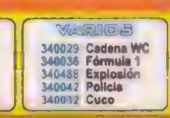
Cine y TV

POLI	REAL	
[illegible]	341365	Ultimo Anuncio Cola
[illegible]	[illegible]	Piratas del Caribe
[illegible]	[illegible]	CSI Las Vegas
[illegible]	[illegible]	El Padrino
[illegible]	[illegible]	Blade
[illegible]	340132	Los Simpsons
320389	340280	Los Serrano
[illegible]	340309	Pulp fiction
[illegible]	[illegible]	Star Wars (El Imperio)
[illegible]	[illegible]	James Bond

Himnos de fútbol

POLI	REAL	
[illegible]	[illegible]	Barcelona
[illegible]	[illegible]	Real Madrid
[illegible]	[illegible]	At. de Madrid
[illegible]	340284	Valencia
[illegible]	340285	Deportivo
[illegible]	[illegible]	Alavés
320483	340441	Real Sociedad
[illegible]	340443	Villarreal
[illegible]	340444	Athletic Bilbao
[illegible]	[illegible]	Sevilla

Lo + real



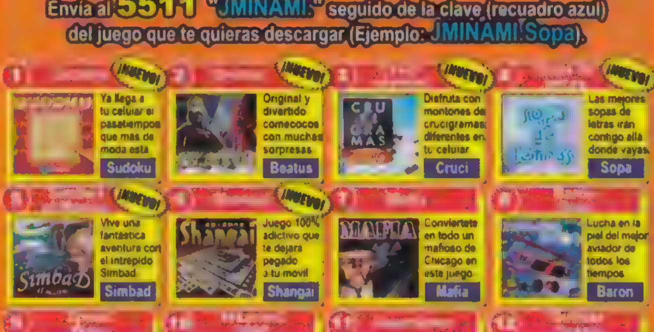
FRASES FAMOSAS

341411	El protector - Torrente 3
341409	Orgasmo Sexual - Chiquito
341410	Te voy a dar una samanta - Mamón
341179	Aquí no es te equivocas - Luisma
341130	Como el Luisma no se entera
341093	Qué pasa neeeeeeng
341088	Esa Fiesta Neng
[illegible]	Coge el telefono Nen
341091	Pluma Gay
[illegible]	La Mochilaah - Pocholo

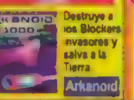
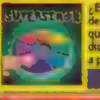
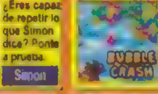
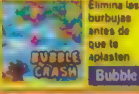
VARIOS

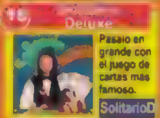
340029	Cadena WC
340036	Fórmula 1
340488	Explosión
340042	Policía
340032	Cuco

JUEGOS JAVA



Envía al **5511** "JMINAMI." seguido de la clave (recuadro azul) del juego que te quieras descargar (Ejemplo: JMINAMI.Sopa).



1 ¡NUEVO! Ya llega a tu celular el pasatiempos que más de moda está — **Sudoku**

2 ¡NUEVO! Original y divertido comecocos con muchas sorpresas — **Beatus**

3 ¡NUEVO! Disfruta con montones de crucigramas diferentes en tu celular — **Cruci**

4 ¡NUEVO! Las mejores sopas de letras irán contigo allá donde vayas. — **Sopa**

5 ¡NUEVO! Vive una fantástica aventura con el intrépido Simbad — **Simbad**

6 ¡NUEVO! Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil — **Shangai**

7 Conviértete en todo un mafioso de Chicago en este juego — **Mafia**

8 Lucha en la piel del mejor aviador de todos los tiempos — **Baron**

9 Compite con tu vaina a velocidad de vértigo en 8 circuitos. — **Wars**

10 Destruye a los Blockers invasores y salva a la Tierra — **Arkanoid**

11 ¿Eres capaz de repetir lo que Simon dice? Ponte a prueba. — **Simon**

12 Elimina las burbujas antes de que te aplasten — **Bubble**

13 Combina las piezas de colores que van cayendo — **Multrix**

14 La máquina de bolas de los bares ahora en tu móvil — **Pinball**

15 Adivina la palabra oculta y evita ser ahorcado — **Ahorcado**

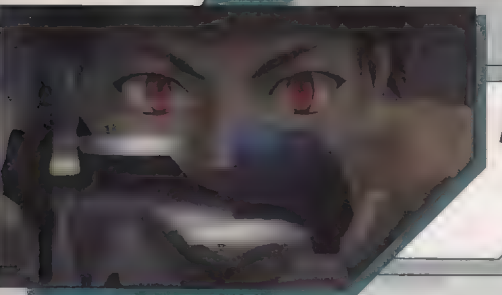
16 Deluxe — Pásalo en grande con el juego de cartas más famoso. — **SolitarioD**

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 7210, 7250, 7610:
Sagem MYV65: Sharp GX15, GX20 y GX30:
Motorola E398, E550, V220, V300, V400P, V500, V525, V550, V600, V800
Siemens C60 M55, MC60 S55 y SL55 Sony Ericsson T610, T630 y Z600:
Samsung E330 E610 E630, E700 E800, S100, S200, S300:

Moviles que tengan MMS y que permitan descargas WAP Nokia: 3200. 3300. 3600, 3620 3650 6230. 6810, 6820. 7200. 7600. 7650, 7700 y N-Gage Motorola: V300 V525, V600 T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson. P800 T610 Z600 T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel 535 735 Moviles con MMS y que permitan descargas via WAP Nokia 7650 3650, 3650i, 3660. 6600 y N-Gage Siemens: SX1 Sony Ericsson. P800 y P900 Nokia 3230 3600, 3620 3650 3660 6220 6260 6600, 6630 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, 7650 N70, N90 N91 y N-GAGE Motorola C381 C386 C381p, C650, V180 / V185, V188, V220, V226, A845, A630, A835, C698p, C975, C980, E375 E398 E550 V535 V3, V300 / V500 / V600 Series V400 / V303p, V501 / V545, V550 / V551 V555, V620 / V600i, V635, V80, V980

Costes (IVA no incluido): 806: 1'3 €/min - SMS: 1'2 €. Apartado de correos 156 de CASTELLON. info@telelogo.net SGAERMV&M/516/12/9018 (Los tonos reales son versiones del original)



NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Y por último, abordamos ahora nuestro último bloque, el de noticias varias, eventos y videojuegos.

Un dato recién salido del horno (entra en las noticias de milagro): el Salón del Manga de Barcelona de este año vendió un total de 63 000 entradas, unas 5 000 más que el año pasado.

El próximo turista espacial parece que será un japonés bastante aficionado al manga... tanto como para emprender su excursión espacial vestido como el personaje *Char Anzanable* de la serie **Gundam**. No obstante, para que este viaje de 20 millones de dólares pueda emprenderse, la Agencia Espacial Rusa (propietaria de la agencia de viajes espaciales) tendrá que aprobar las vestimentas a las que nos referíamos.

En diciembre llega a España el primer videojuego de **Shin-chan**. Atari ha presentado **Shin-chan: aventuras en Cineland**, una divertida aventura para Game Boy Advance inspirada en el segundo largometraje del personaje en la que debemos ayudar a *Shin-chan* a escapar de un espectacular parque de atracciones. **Shin-chan: aventuras en Cineland** es un adictivo juego de plataformas en el que los jugadores deberán sortear todo tipo de dificultades y encargarse de los enemigos a lo largo de sus fases.

Tras dirigir **Steamboy**, *Katsuhiro Otomo* se pondrá tras las cámaras para dirigir una adaptación a imagen real de un manga de *Yuri Urushibara* titulado **Mushishi** y que cuenta desde el mes de octubre con una serie de animación. No será la primera incursión del director en el campo de la imagen real pues ya en 1991 había dirigido **World Apartment Horror**. **Mushishi** estará protagonizada por *Ezumi Makiko* y *Joe Odagiri* (un joven actor de moda que ha intervenido en películas como **Shinobi**, **Bright future** y **Azumi**).

Si teníamos noticias del nuevo proyecto de *Katushiro Otomo*, nos enteramos ahora de que *Satoshi Kon* (**Perfect Blue** y **Millenium Actress**) está inmerso en la producción de un largometraje que adapta una novela de ciencia ficción japonesa aunque todavía no ha querido revelar el título.

Otro de los grandes que está inmerso en varios proyectos es *Mamoru Oshhi*. Aparte de estar trabajando en el guión de una película de *Kenta Fukasaku*, dirige una adaptación de su novela **Tachiguishi retsuden**. Se trata de una comedia y ha estado en el Festival de Cine de Tokio (celebrado en octubre) promocionando esta nueva película de imagen real. Por otra parte, dice que va a realizar un nuevo largometraje de animación y que se tratará de una historia de amor.

En el mes de diciembre aparecerá en Japón el primer volumen del manga de **Blood+** mientras se emite la serie de Producciones IG.

¿Recordáis la película **Azumi** (Manga Films)? Esta película dirigida por *Ryuhei Kitamura* está basada en un manga de *Yu Koyama*. Pues bien, a partir de la primavera de 2006 se convertirá también en un musical.

Algunos se preguntarán que está haciendo *Kia Asamiya* después de su aventura americana con **Batman** y los **X-men**. Actualmente se está editando **Junk**, que va ya por su cuarto volumen y se publica también en Francia. **Junk** es un 'seinen' que empieza con el personaje *Hiro* encerrado en su habitación pues sufre el síndrome del 'hikikomori' (*muchos* jóvenes japoneses deciden encerrarse en sus habitaciones y aislarse del exterior) y dedicándose entre otras cosas a navegar por Internet, lo que le llevará a descubrir la existencia de un extraño grupo llamado *Junk*. A esto se suman superpoderes, armaduras, acción...

A finales de octubre, una nueva película de animación aterriza en la taquilla japonesa y se trata de la segunda parte de **Gundam Zeta: Mobile Suit Zeta Gundam**: **A new translation II –Lovers–**. Y en marzo se estrenará la sexta película de **One Piece** bajo el título **Karakuri Shiro no mecha kyo hei**.

Disney prepara un nuevo doblaje inglés para **Mi vecino Totoro**, de *Hayao Miyazaki*, en el que *Dakota Fanning* (La guerra de los mundos) pondrá la voz a una de las dos niñas.

Después de la impresionante **Ming game**, el Sudio 4C está preparando un nuevo largometraje para el año 2007 basado en el cómic **Black and white** de *Taiyo Matsumoto*.

Ya se ha anunciado oficialmente la segunda parte de la película **Nana** basada en el manga de *Ai Yazawa*. La película contará con el mismo equipo que la primera parte y empezará a rodarse en verano del 2006.

Jetix Europa ha emprendido una coproducción con las compañías japonesas Bandai Visual y Hal Film Maker (además de la Super RTL y la France 3 europeas). El resultado es una serie de animación llamada **Oban Star-Racers**, de 26 episodios, que podrá verse en Jetix a partir del próximo otoño. Desde Jetix señalan que para esta primera coproducción de Jetix con empresas japonesas se aprovechará el "estilo anime" de los artistas japonesas implicados en la producción, combinado además con el estilo cinematográfico occidental. La gran carrera de Ôban es una competición intergaláctica que tiene lugar cada diez mil años para determinar el ganador de un misterioso galardón, así como establecer el equilibrio de poderes de la Galaxia.

Entre las primeras muestras del cómic, tal y como lo entendemos hoy, es inevitable destacar títulos de finales del siglo XIX y principios del XX como **Yellow Kid**, **Krazy Kat**, o **Little Nemo in Slumberland**. Pues bien, ésta última ha cumplido cien años de existencia el pasado mes de octubre. Hay que decir que a principios de los 90, Disney y la Tokyo Movie Shinsha produjeron una película animada (emitida recientemente en varias cadenas de nuestro país) que adaptaba la historia de **Little Nemo**.



NOTICIAS - COSPLAY - OPERACIÓN FRIKI 3 - CARÁTULAS - OPINIÓN - PÓSTERS
minami
Ghost in the Shell
El misterioso Loki
MANGANIME MAGAZINE - CD-ROM DE REGALO
ANIMEDIA
アニメディア
One Piece
Ranma 1/2
Por sólo 3,98€
DOBLE PÓSTER DE
VOL.53
HENTAI
REVISTA ERÓTICA DE MANGA JAPONÉS
LO QUE NADIE ANTES SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
GRATIS: CD-ROM + 2 POSTERES A TODO COLOR
HENTAI
REPORTAJE
VIDEOJUEGO
X-CHANGE
ANIME
SEX FRIEND VALKYRIE
CADA MES EN TU KIOSCO

VII JORNADAS DE MANGA, ANIME Y CULTURA JAPONESA DE CASTELLÓN



Un año más la Asociación Senpai reunió a los otakus en sus séptimas jornadas el 1 y 2 de octubre. Mucha ilusión y ganas de compartir afición se imponen a la falta de medios y los fallos habituales de organización que conlleva un evento.

Cosplay, karaoke, proyecciones, mesas redondas,... un ano tras otro se repiten las mismas actividades. Ya sean en Castellon o en Honolulu todas las jornadas organizadas por grupos de aficionados acaban siendo iguales unas a otras. ¿Que hace que cada año nos reunamos allí? La aficion y el saberse rodeado de amigos. Y allí estabamos de nuevo.... La Asociación Senpai, con *Hector* a la cabeza, ha vuelto a hacer un esfuerzo admirable teniendo en cuenta que no han tenido ningún tipo de subvencion y lo hacen con los medios que aportan los socios. Como es normal, incidieron los tipicos fallos de organización: retraso en el horario de algunas actividades o la cancelacion de la mesa redonda de Ivrea de presentacion de novedades al no acudir nadie de la editorial. No obstante, la benevolencia de los aficionados con ganas de pasarselo bien acaba entendiendo los contratiempos. Aunque el gran esfuerzo de Senpai, sin duda ha sido montar una carpa donde quién gustase podia quedar-

se a dormir con saco de dormir el sabado (bueno, parece ser que no durmieron demasiado por la cara de *Hector* al dia siguiente).
La sala de proyecciones volvio a convertirse en la pesadilla de los espectadores por las condiciones de la sala que deja entrar demasiada luz exterior provocando que en algunos momentos en los que las imagenes son muy luminosas o demasiado oscuras no se vean con claridad. No obstante, nos reimos muchisimo con las maquetas y hombres en trajes de gomaespuma en **Godzilla: Final War** de *Ryuhei Kitamura* (se confirma que *Kitamura* no deja de ser un buen director de serie B). En la que se supone la ultima pelicula de la famosa saga del monstruo por excelencia de la cinematografia japonesa, *Kitamura* nos presenta a unos alienigenas dispuestos a conquistar la Tierra haciendo uso de monstruos pero un grupo de terricolas desvelaran las verdaderas intenciones de los extraterrestres y opondran resistencia como si de *Powers Rangers* se tratase con militar americano incluido. Y el arma definitiva para derrotar a los invasores sera *Godzilla*. Pelicula acertadisima para ver con amigos porque las risas estan aseguradas (no tanto por la comicidad buscada si no por la "cutrez"). Aunque el sabado se habian proyectado **Andalucia no Natsu** y **Saint Seya**, la estrella de la sala de proyecciones fue **Howl's moving castle**, ante la impotencia del publico al no tener noticias de su estreno en cine un año despues de su estreno japonés y meses despues del estreno americano.
Ademas la proyeccion se amenizo con una charla sobre el *Estudio Ghibli* y *Miyazaki* que realizaron dos personajillos bastante amenos (NdR: *¡Hermanos, redactores de Minami, y residentes en Cataluña!*)
La parte participativa de las jornadas tomó forma en los habituales concursos de Cosplay y Karaoke que aunque no tienen una participacion demasiado alta (el concurso de karaoke estuvo mas bien poco concurrido aunque el presentador y los concursantes se esforzaron de lo lindo para que el publico disfrutase) y de los no menos habituales concursos de dibujo y de videojuegos. Dejar constancia, de todos modos, de que la acústica no era demasiado buena (por no hablar de la afinacion de muchos de los concursantes) y un par de elementos no dejaban escuchar practicamente con sus histericos aplausos. Esta bien animar el cotarro, pero tampoco a costa de impedir al cantante mostrar su talento (o su falta absoluta de ello). Pero donde la gente con ganas de participar se lo paso en grande fue en la *Gymkhana*.
Como cada año, se organizaron un par de exposiciones. Si el año pasado fue **Final Fantasy** la escogida, este año otro clasico de los videojuegos protagonizaba la exposicion: **Zelda**. Junto a unas completas explicaciones, aunque un tanto enojosas para leer ante la gran cantidad de informacion y el formato de letra tan pequeño, se podia observar una coleccion de productos que iban desde de cartuchos de la Nintendo 64 a las bandas sonoras de los diferentes titulos de la saga. Cabe destacar que incluso se dieran datos del ultimo titulo de *Link*, que aparecera proximamente en Gamecube. La exposicion se situo en la sala donde tambien se monta el mercadillo y una pequeña exposicion de bonsáis.
Recapitulando, las VII Jornadas han vuelto a ser un punto de encuentro para aficionados de la zona en las que compartir su aficion. Una nueva oportunidad para salir de la rutina semanal y encontrarse con compañeros de fatigas. Nos volvemos a ver el año que viene.

Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera





FESTIVAL DE CINE DE SITGES 2005

Por suerte, existe la imaginación



Celebración del aniversario de los 30 años de Tiburón

Ya van 38 ediciones. Del 9 al 18 de octubre Sitges volvió a acoger uno de los festivales de cine de género más reputados y ansiados por los frikis de medio planeta. El lugar idóneo para empaparse de cine de terror, fantástico, asiático, de animación, gore... y todo aquello que uno guste.

EL PÚBLICO PROTAGONISTA DE UNA PELÍCULA DE TERROR

Es triste hacerlo pero nuestra crónica del último Festival de Sitges empieza este año con una crítica (esperemos que constructiva) a la organización. Parece mentira que nos encontráramos ante un festival que celebraba su 38 edición (sus orígenes los encontramos por 1968) con una larga tradición. Muchos han sido los que descubrieron a directores como Tarantino en el festival o se percataron del potencial que tenía el entonces desconocido cine de terror asiático (allí se descubrió el fenómeno de **The Ring**). Año tras año allí se reúnen cientos de aficionados al cine de género dispuestos a disfrutar de un festival que les depara sustos y risas por igual. Un público fiel con ganas de divertirse y aportar su entusiasmo al gran ambiente único que se vive en las proyecciones (aunque la película



Asshura

sea soporífera las gente le pone ganas). Un entusiasmo que se percibe despreciado este año, pues muchos han sido los motivos que ha dado la organización para que aparezcan voces críticas. Retrasos de más de una hora, películas proyectadas en formatos propios de un ordenador personal (aunque tuvieron la deferencia de devolvernos el importe de la entrada), subtítulos que iban y venían, la falta de previsión en el transporte público nocturno (como cada año decenas de personas se quedaban esperando una y dos horas al siguiente autobús nocturno a altas horas de la madrugada por falta de espacio) o el traslado de los días de proyecciones de un domingo a un martes con las populares maratones en un día laboral han sido algunos de los aspectos que han suscitado la irascibilidad del público asistente (que volverá el año que viene esperando un poco más de consideración). Reproches que ensombrecen un Festival con una destacada asistencia de invitados: desde *Quentin Tarantino* a *Park Chan Wook, Johnnie To, David Mckean, Jodie Foster, Lisa Henson, David Cronenberg, Chiaki Kuriyama, Vigo Mortensen,*... En cuanto a la selección de títulos ha sido un tanto escasa en la sec- [illegible] antiguos como **X 1999** o fusiones de OVAs como **Le portrait de Petite Cosette** y se ha notado un desfallecimiento en el cine asiático de terror que empieza a repetir moldes. Una edición un tanto apagada en algunos aspectos, mas nos ha dejado momentos especiales que pasamos a relatar.

VISIÓN GENERAL

Para aquellos que no estén familiarizados con el Festival, explicar que consta de varias secciones que engloban todos los largometrajes: *Oficial Fantastic*, la sección oficial a concurso donde este año se incluían piezas como **Election**, **Mirror mask**, **Seven Swords**, **Shutter** o **Sympathy for Lady Vengeance**; *Oficial Premiere*, sección creada para pre-estrenar algunos títulos como **La novia cadáver** o **Fightplan**; *Noves Visions*, selección de cintas arriesgadas cercanas al experimentalismo con presencia asiática de manos de **Citizen Dog**, **Haze** y **Eli, eli, lema sabachtani?**; *Animat*, rincón para la animación en todas sus expresiones abarcando las más avanzadas técnicas por ordenador en **Final Fantasy VII: Advent children** a **Dead leaves**, **Mind Game** o **X 1999**; *Orient Express*, la sección apadrinada por Casa Asia para dar difusión a títulos asiáticos como **Llamada perdida 2** o **New Police story**; *Midnight X-treme*, uno de los espacios más "raritos" donde se podían ver la filmación de la obra de teatro **Demond pond** de *T. Miike*; *Seven Chances*, una oportunidad al cine menos comercial; o *Europa Imaginaria*, para aquellos que no conozcan la historia del cine fantástico en Europa. A todo esto hay que sumar la oportunidad de ver animación al aire libre (sobre todo próximos títulos del catálogo de Selecta), las retrospectivas-homenaje a **Tiburón**, *Johnnie To* o *Jim Henson* o la sala *Brigadoon* que proyecta pelis freaks que incluyen zombies y monstruos diversos. Un "sin-parar" de proyecciones terroríficas, fantásticas, gores, animadas, misteriosas, o, simplemente, inclasificables (e incluso en ocasiones infumables). El pistoletazo de salida de esta algarabía cinematográfica la dio **Serenity** de *Joss Whedon* con la presencia del director y algunos de los actores. Mientras la clausura la protagonizó *David Cronenberg* con **Una historia de Violencia** que asistió al Festival acompañado de *Aragorn*.... lo siento, queríamos decir *Viggo Mortensen*.

Asia protagonista de nuevo por el número de títulos y la expectación que levantan entre gran sector del público. Analicemos ahora más detenidamente algunos títulos.

LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO

Sympathy for Lady Vengeance vuelve a denotar la maestría visual de *Park Chan Wook*, sin por ello dejar de lado la calidad narrativa. A pesar de la sencillez del guion, éste logra lo que pretende: mostrarnos como diversas personas, con distintas condiciones, se enfrentan a la venganza. La violencia vista en **Old boy** es aquí menos visceral, pero terrible emocionalmente al incorporar la figura del niño como víctima (algo que el director ya utilizaba en **Sympathy for Mr Vengeance**, aunque en esta ocasión el efecto dramático se ha multiplicado). **Sympathy for Lady Vengeance** es la historia de una joven que sale de la cárcel tras dieciocho años, tras ser acusada de haber secuestrado y asesinado a un niño. Sin embargo, no todo es lo que aparenta y, en cuanto pisa de nuevo las calles que por tanto tiempo le fueron vetadas, inicia una largamente planeada venganza hacia el verdadero culpable del crimen. Magníficamente interpretada por *Lee Yeong-ae*, esta película cuenta nuevamente con *Choi Min-Sik*, protagonista de **Old boy** y uno de los mayores talentos del cine coreano. Igualmente hacen acto de aparición la mayor parte de actores que completan la tri-



A bittersweet life, una de gangsters para el director de Dos hermanas


Citizen Dog


La gran guerra de los yokai de Miike

logia de la venganza que ha filmado *Park Chan Wook*, aunque sean en breves cameos. En definitiva, otro logro de uno de los directores con más proyección actualmente que además estuvo presente en el Festival dirigiéndose al auditorio que, pese a los silbidos iniciales causados por el retraso de una hora en la proyección, ovacionó al que triunfara allí el año anterior con **Old boy**. Ataviado con una gabardina, *Park Chan Wook* bromeó con la semejanza fonética entre la palabra "Sitges" y la palabra coreana cadáver (una coincidencia más que acertada para un festival de dichas características) y agradeció la acogida de **Old boy** por parte del público español.

ANIMADOS POR LO TRASGRESOR Y LOS VIDEOJUEGOS

El año pasado se produjo una extraña conjunción que provocó que la sección de animación tuviese a tres grandes de la animación japonesa como protagonistas: *Katsuhiro Otomo* con **Steamboy**, *Hayao Miyazaki* con **Howl's moving castle** y *Mamoru Oshii* con **Ghost in the shell: Innocence**. Difícilmente se podía repetir una triangulación semejante, más aún cuando algunos proyectos tan interesantes como la versión animada de **Los Inmortales** dirigida por *Kawajiri*, el nuevo proyecto de Ghibli (del que apenas se sabe nada), la aventura china de *Moebius* (que supone el primer largometraje animado exclusivamente chino por ordenador) o lo que puedan estar tramando personajes como *Katsuhiro Otomo* o *Satoshi Kon* todavía son meros trabajos en distintas fases de producción. Esto no significa que la sección de animación no tuviese títulos interesantes pero sí menos conocidos y más experimentales, con una selección de títulos que no dejan de ser versiones adaptadas de trabajos directos a la distribución doméstica o una recuperación de trabajos antiguos como ha ocurrido con la proyección de **X 1999** de *Rintaro* o la segunda película de **Lamu** dirigida por *Mamoru Oshii*. Eso sí, se dio una oportunidad única de visionar **Final Fantasy VII: Advent Children** en pantalla grande.

Trasgresión y desenfreno son dos adjetivos que podrían definir a **Mind Game** y **Dead Leaves**, dos de los títulos japoneses de animación del Festival, porque también se proyectaron una cinta estoniana titulada **Frank and Wendy**, la húngara **The district** y la española **Gisaku** (la influencia del anime llega a nuestra animación). **Dead leaves** es una locura de 50 minutos creada por *Hiroyuki Imaishi* y Producciones IG. Su director había trabajado en **Furi Kuri** como director de animación para que os hagáis una idea de por dónde van los tiros. **Dead leaves** es la historia de *Pandy* y *Retro* dos especímenes (no hay otra manera de llamar a un tipo que tiene por cabeza un televisor) que despiertan un día en la Tierra sin recordar su pasado. Tras una persecución a lo *Bonnie and Clyde* son detenidos y trasladados a un presidio en lo que queda de la Luna, un lugar lleno de grotescos prisioneros en el que descubren que son el resultado de un experimento. Ida de olla es poco para esta frenética, descarada y violenta historia con una animación de colores extremos y de diseños desconcertantes. En contraposición se proyectó junto a un documental francés titulado **Ghibli et le mystère Miyazaki**: dos posiciones radicalmente opuestas ante la animación.

Mind Game es una pequeña joya de la animación: gamberra, surrealista, inteligente. Es, como la propia película, una carrera desbocada por la vida. Uno de los proyectos más personales dentro de la animación que lo coloca fuera del anime de consumo, algo que no nos extraña a sabiendas que el responsable es el Studio 4°C de *Koji Morimoto* que en esta ocasión se reserva el cargo de director de animación dejando la dirección del film a *Masaaki Yuasa* (**Shin Chan, Cat Soup, The Hakkeden**). Encontraréis al Studio 4°C en los créditos de largometrajes como **Steamboy**, **Spriggan** o **Memories** como estudio de animación muchas veces ligado a los proyectos de Madhouse. Pero el equipo de esta cinta no deja de sorprendernos: creatividad no falta pues *Shinichiro Watanabe* (**Cowboy Bebop**) consta como director musical y *Yoko Kanno* ha compuesto la pieza **Rhapshody**. Basada en un manga de *Robin Nishi*, es la historia de *Nishi*, un joven dibujante de manga enamorado desde la adolescencia de la voluptuosa *Myon* pero que nunca se ha decidido a declararle que aún sigue prendado de ella. Una noche la acompaña hasta el bar de su padre con la mala suerte que un par de yakuzas entran buscando a su padre, y el desgraciado de *Nishi*, al intentar defender a *Myon*, recibe un disparo que lo envía directo ante el mismísimo Dios. Sin embargo, *Nishi* no está dispuesto a ver como su vida ha sido tan insignificante y se las arregla para volver a la vida y vivirla al máximo. Hilarante y psicodélica **Mind game** utiliza técnicas de animación diversas llegando a observarse en ciertos momentos a los actores reales que ponen las voces a los personajes.

Y llegó el momento otaku por excelencia del Festival. Aplausos a una de las sagas de videojuegos más destacadas en el mundo de las videoconsolas. Eso es lo que ocurrió cuando el Festival concedió la María Honorífica a la aportación de Square-Enix. El galardón lo recogió, arropado por el público, el productor *Shinji Hashimoto* que acabó sus agradecimientos con un "Viva Cataluña" que dejó al público clavado en las butacas y disculpó a *Tetsuya Nomura* por no asisitir debido a estar inmerso en los últimos retoques de un nuevo título de la compañía. Pero los aplausos no se limitaron a la presentación de la película ni a la aparición en los créditos del nombre de *Nomura* y el del compositor *Nobuo Uematsu* (que gozada escuchar de nuevo una preciosa versión a piano del tema de *Tifa* y el de *Aeris* junto a piezas extremadamente roqueras que acompañan de maravilla las abundantes escenas de acción), a la aparición de los personajes del videojuego (*Barret, Valentine, Cid,...*) los aplausos volvían a repetirse además en diferentes guiños dirigidos a quien haya jugado a **Final Fantasy VII**. Porque no nos engañemos, **Advent children** es una película destinada a los fans del videojuego convirtiéndose en una película críptica para los desconocedo-



res de los acontecimientos de la séptima entrega de **FF**. El argumento nos traslada a 2 años después de los sucesos del **FF VII**, el virus *Geostigma* está afectando a los niños y *Cloud* sigue encerrado y obsesionado por su pasado. La lucha por la vida en el planeta dará pie a una nueva batalla. **Advent children** no tiene un argumento especialmente complicado porque tenemos que recordar que se trata de explicar una historia en 90 minutos y no en 30 horas de juego, pero es una espectáculo visual de primer orden fiel al espíritu de la saga. Recomendación para los fans de la saga.... ¡Y *Sephirot*!

¿ALGUIEN SE IMAGINABA UN SITGES SIN TAKASHI MIIKE?

The great Yokai war es la última locura de *Takashi Miike* y un logro sin duda dentro del género comercial, enfocado a un público juvenil, como la divertida **Zebraman**. *Miike* demuestra que es capaz de hacernos pasar un buen rato sin por ello perder ni la calidad ni el buen humor, algo de lo que carecen muchas producciones destinadas al mismo sector. Básicamente, la película narra como un niño de ciudad, *Tadashi*, sufre el divorcio de sus padres y acaba mudándose a un pueblo junto a su madre y su abuelo, que resulta ser un personaje algo peculiar. Allí, durante unas fiestas, es elegido como el jinete *Kirin*, el defensor de la paz y la justicia cuyo deber es recuperar una espada mítica de la montaña del *Rey Goblin*. Mientras tanto, alguien secuestra a diversos espíritus japoneses, los *yokai*, convirtiéndolos en crueles seres mecánicos. En pocas palabras, una historia de buenos contra malos, simple y divertida, con algunos momentos cómicos geniales y buenos efectos especiales.
Acostumbrados a la presencia múltiple de *Miike*, no nos conformábamos con tan poco. Así que *Miike* se las ingenió para asomarse con cameos en dos películas: **Hostel**, la película producida por *Tarantino*, y **The neighbor N° 13**, adaptación de un manga de *Santa Inoue*.

UNA CÁMARA, UNA IDEA: MATERIALES DE LABORATORIO

Hacer mención especial de ese otro tipo de películas más experimentales, de presupuestos mínimos, normalmente grabadas cámara en mano, que a veces sorprenden y otras asquean hasta límites insoportables. Es el caso de **Haze**, película del siempre sorprendente *Shinya Tsukamoto* (el director de **Tetsuo**) que en esta ocasión nos narra la odisea de un hombre atrapado entre estrechas paredes de piedra, en una especie de sueño agónico que logra transmitir al espectador. Y es también el caso de **The room**, un insufrible filme sobre una mujer de mediana edad que sufre jaquecas, trabaja en un bingo y sueña con una habitación. Un crimen pretendidamente crítico (con el recurso fácil de utilizar extractos de voz de las noticias sobre la guerra de Irak, las cuestionables decisiones de Bush, etc), con intenciones artísticas que se ahogan en su propia simplicidad y un metraje largo capaz de producir el mayor de los dolores de cabeza. Volviendo a *Tsukamoto*, nos demuestra como trabaja un artesano pues él es el guionista, director e incluso actor de éste... podríamos llamarlo mediometraje aunque en realidad se trata de un episodio que formará parte de un proyecto coreano de vídeo digital, aunque la copia que nos proyectaron es una versión larga del fragmento que formará parte de dicho proyecto.

MÁS PRESENCIA ASIÁTICA

El cine de terror asiático empieza a resultar cansino. Este es el caso de la tailandesa **Shutter** que aunque resulta una película entretenida no deja de ser una repetición de clichés, tópicos y referencias a películas como **The Eye**, **Dark Water** o **Ju-on**. Se está poniendo difícil asustar al personal como también lo intentan la coreana **Voice** o la segunda parte de **Llamada perdida**.
Por otro lado, encontramos la tailandesa **Citizen Dog** de *Wisit Sasanatieng* que con unas dosis de imaginación, realismo mágico y una narración cercana a *Pierre Jeunet* y su **Amelie** logra conformarse con ser un largometraje que se deja ver aunque no llega al nivel de otras cintas de la misma nacionalidad como **Monrak transistor** de *Pe-nek Ragnataruang* (anecdóticamente es el narrador de **Citizen Dog**). Eso sí, no tiene desperdicio la cara de atolondrado y desconcertado del protagonista. Menos suerte corrieron los espectadores de **Eli, eli, lema sabachtani?** del japonés *Shinji Aoyama*. Esta historia de un supuesto Japón futuro en el que un virus está provocando el suicidio de la población casi provoca el suicidio de algún espectador con las largas escenas estáticas de *Tadanobu Asano* y su compañero haciendo sonar objetos para producir "musiquita moderna" porque resulta que es la única cura que existe al virus *Lemming*.
Las siete espadas (**Seven swords**) de *Tsui Hark*, una pequeña dosis de *Jackie Chan* en **New police story**, el kabuki puesto al día de **Ashura**, las peleas de **Born to fight**, los asesinatos de **Blood rain** o los gángsters de **A bittersweet life** son algunos de los fotogramas asiáticos que inundaron las pantallas del Festival.

HOMENAJES

No queríamos acabar sin hacer mención de algunos homenajes del Festival. En primer lugar, el homenaje del director hongkonés *Johnnie To*. Ganador del premio al mejor director del año pasado por **Breaking news**, *To* es responsable de algunos títulos destacados dentro del cine de acción de los últimos años en su país como **The Mission**, **Running out of time** o **PTU**. El director aprovechó su presencia para presentar **Election** y recibir las reverencias de *Quentin Tarantino*, encargado de entregarle el galardón.
El otro homenaje que no queremos olvidar es el que recibió uno de los grandes creadores de sueños de todos los tiempos: *Jim Henson*. Películas como **El cristal oscuro** o **Dentro del laberinto** o series como **Fraggel Rock** marcaron a toda una generación. El homenaje coincidió con el estreno de **Mirror mask**, película producida por la *Jim Henson Company*, dirigida por el ilustrador *David Mckean* y guionizada por *Neil Gaiman* (autor de **The Sandman**). Una película visualmente arrebatadora.
Hasta aquí nuestra crónica del Festival de Sitges 2005. Nos leemos el año que viene.

Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera


Tiffa en Final Fantasy VII AC

XI SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

El primer salón sin Lázaro Muñoz



Entre octubre y noviembre se celebró la última edición del Salón del Manga de Barcelona, que aumentando su duración (y con ello su asistencia, pues el evento contó con 5.000 personas más que el año anterior) a cuatro días ofreció al aficionado las actividades clásicas más alguna que otra innovación que fue más que bien recibida por el público asistente.

Del 29 de octubre (sabado) al 1 de noviembre (martes) se celebró el XI Salón del Manga de Barcelona, que pese a su nombre se seguia celebrando en L´Hospitalet de Llobregat. Es, como sin duda sabeis, el evento manga más importante de España, y por tanto vuestra revista favorita nunca falla a la cita, pues además siempre hemos colaborado de una u otra manera en la organización del mismo.

INNOVANDO QUE ES GERUNDIO

Algo así tuvieron que pensar las editoriales más longevas del mundo del manga español, ya que después de varios años montando su garito de ventas en todos los salones anteriores, Norma y Planeta han decidido darle un enfoque totalmente distinto al concepto de stand, y francamente, no ha estado nada mal.

Planeta se atrevió a cerrar la tienda y dedicar su espacio a montar una especie de biblioteca en el recinto de la Farga desde la que dar promoción a sus títulos más importantes y ayudar así a padres no afiliados a la causa a unirse al mundillo de sus hijos conociendo de primera mano los títulos y contenidos que estos adquieren en su tienda habitual. Por su parte Norma no se quedo atras, y aunque no renunció a seguir vendiendo los productos propios en su stand (jo, una cosa es innovar y otra perder los principios estatutarios de la empresa) se prestaron a ofrecer al publico varias actividades complementarias bastante divertidas entre las que destacaban sin duda la de los nombres en japones, pinturas, y demás pequeñas cosas que hacen que un evento vaya evolucionando.

En otro lado del salón habia un stand dedicado a las bibliotecas de la zona, que llevan un tiempo cumpliendo una importante y silenciosa labor promotora del mundillo mediante el préstamo de tomos manga y videos de anime en sus diversos centros, así como de la revista de manganime más vendida, longeva e interesante de todos los tiempos (sí, claro, **Minami**). En datos de la propia chica del stand, el 'libro' que más se ha prestado es el tomo uno de **Naruto**, con un total que supera las ciento setenta mil ocasiones (menos mal que los manga ya no se editan como antes, tiemblo sólo de pensar en cómo estaría la primera edición de **La espada del inmortal** después de dos prestamos, imagínate ciento y pico mil). Eso sí, colleja en la nuca a los encargados de la página web por no tener la opcion de acce-



der a ella en el idioma nacional, que se supone que la idea es promover la cultura, no dejarla encerrada en un gueto limitado a un solo rincón de España.
¿Más innovaciones? Pues sí, bastantes, por un lado un restaurante japonés 'de verdad' que servía raciones más que completitas con un bien surtido menú oriental que iba más allá del *ramen* y el grifo de agua caliente o el arroz tres delicias disimulado en taquitos con *ginseng* y *wasabi* que queda muy japo. Muy rica la comida, así como los diversos pasteles que ofrecía una tienda de repostería japonesa. Por primera vez el concepto de hostelería de un salón alcanza una puntuación aceptable.

Y bueno, no me extiendo, que somos muchos los que queremos hablar del Salón, así que haciendo recuento rápido del resto de las situaciones, la cosa no fue mal del todo. Se notó excesivamente la falta del presentador por excelencia, y es que, por mucho que se diga, *Lázaro* es un monstruo en los escenarios capaz de llenar él solo la vista del salón y captar la atención del público, pero no hay que negar que los nuevos chavales le echaron ganas, algunos con más fortuna que otros, aunque eso sí, un poco más de empatía con el público y menos miedo al centro del escenario les habría ayudado en su función. Poco más en las novedades: la final de Operación Friki reunió una de las mayores aglomeraciones de público ante el escenario con bonito detalle de broche final por parte de un grupo musical que promete pegar fuerte: **Gothic Dolls**, el taller de *Mah-jong* y *Go* dieron sus frutos, las tiendas estuvieron al pie del cañón (y no falta aquí el saludo tremendo a mis niños de I-Man Cádiz, que me salvaron el culo el martes. Macho, os debo una bien grande, en Cái nos pegamos una cena de lujo, por estas), y la gente se apelotonó hasta tal límite que si hubiera pasado por ahí un inspector le chapaban la broma a Ficomic a perpetuidad, que nos saltamos el aforo máximo a la torera. Dicen que hubo un chino de esos que pinta y no conoce ni su padre (siguiendo la tónica del evento, y francamente, había demasiadas cosas para cubrir como para poder permitirnos enviar a un redactor a entrevistar a alguien que no interesa a absolutamente nadie), y comentan también que hubo movida con la gymkhana porque *Maragall* quiso meter mano en la historia (pero por mucho que hemos buscado no hemos conseguido encontrar a nadie que asistiera o









participara (salvo los organizadores, pero claro, no se pueden considerar una fuente objetiva y por tanto fiable), así que no hemos podido confirmarlo)...
Ah, sí, y la entrada seguía costando dinero, uno de los principales puntos negros de este y cualquier evento.
Ya no acaparo más: os dejo con las opiniones de compañeros y lectores.

Rafa del Río

UNA DE ARENA
Algunos lo han definido como "El peor Salón del Manga de la historia". ¿Por qué será? Si bien es cierto que los organizadores no han tenido la culpa porque el espacio este año se haya quedado pequeño (una hora de cola con entrada porque dentro no cabía más gente), sí que han sido los culpables de grandes fracasos como el concurso de cosplay. A todo el mundo le pareció una tomadura de pelo lo de las inscripciones por Internet (si no tienes Internet no tienes derecho a participar en el concurso, muy lógico). Así que sucedió lo que todos preveíamos, muchas ausencias de gente que se apuntó y luego no apareció y luego media tarde perdida porque el concurso acabó demasiado pronto. ¿tendrá esto algo que ver con el bajo nivel general de los disfraces? Pero aun así hubo muchísima gente disfrazada, y muchos sí que se lo habían currado y todo. A pesar de todo yo disfruté como siempre y me lo pasé pipa haciendo fotos. El lunes y el martes ya no había ese lleno tan espectacular, pero seguía habiendo gente, aunque si no eres asiduo de conciertos y operaciones frikis (que no es mi caso) sólo te merecía la pena acercarte al salón por ver las tiendas con calma y pillar cuatro ofertas del último día. Aunque es de vergüenza cuando dicen por el altavoz: "se regalan posters en tal stand", y hay una desbandada de gente corriendo y tirándose de los pelos por coger un póster (N.d.R: *Vergüenza fue que me robaran en el aeropuerto el póster edición limitada de Saint Seiya... ¡odios frikis)*, casi siempre roto o arrugado, porque todos están tirando a la vez de él. Resumiendo, lo de siempre pero peor y con más gente.
Lo mejor: muchos días de hacer el tonto y ver amigos
Lo peor: mucha gente, mucha cola, estar afónica y no poder cantar en el karaoke
Puntuación: 6

Momoko

ABARROTAMIENTO
El Salón del Manga de Barcelona ha vuelto una vez más para que el sufrido redactor de estas líneas sufra de incontables empujones, dolor de piernas por el avance casi milimétrico que provoca la muchedumbre y una pérdida considerable de dinero debido a las novedades. Un año más vuelve a demostrarse que la afición ha crecido hasta límites insospechados, haciendo casi obligatorio el cambio de ubicación de dicho salón, como se hizo con el Salón del Cómic de la misma ciudad. Dejando de lado ese aspecto, destacar un cosplay de calidad donde la gente demostró una vez más que lo vive (y algunos hasta límites insospechados), esas colas enormes que fluían al ritmo que imponían los guardias de seguridad o la proliferación de stands de videojuegos, cada vez más en alza. Poco más queda por decir, pues ya todos sabemos que dicho evento se compone de alguna que otra exposición simple a más no poder, unos pocos garitos con fanzines, algún que otro stand de comida japonesa y una sala con videojuegos donde, por desgracia, cada año ponen el mismo juego (**Tekken** para ser más exactos). Un gran mercadillo donde la gente se reúne con ansia, donde en cada rincón encuentras otakus tirados por el suelo devorando los manga que acaban de comprar como si se les fuera la vida en ello, donde te encuentras con viejos amigos o haces nuevos. En definitiva, un encuentro entre gente que comparte una afición entre tantas, que año tras año se hace cansino en su forma y contenido, sólo salvándose por un elemento: por todos aquellos, vosotros, que le dais vida e ilusión.
Nota: 7

Jaime "Thorin" Munuera

DE RISA EN RISA Y CORRE QUE TENGO PRISA
Un año más y otro Salón del Manga, y cómo no, su correspondiente reseña. La verdad es que no concibo el salón como un evento donde gastar la mayor pasta posible en el menor tiempo disponible, sino todo lo contrario. Para mí el salón es sinónimo de reencuentro con la gente que quiero, y además este año también es sinónimo de afonía y de risas (muchas risas).
Este año, por suerte para mi persona, no era jurado de nada. Así que me he reconciliado con mis oídos (*Mai is happy*).
Disfrutamos de los gallitos, del calor y del

olor a humanidad que respira la Farga esos días. Y también, cómo no, de esas colas de horas y horas que te hacen desistir de tu intento de entrar. Además, este año había despliegue policial. Sí, sí... rollo peli americana y además nos miraban como si fuéramos unos delincuentes y todo.
También teníamos amenizando el paseíllo de modelos de cosplay y de gallitos de karaoke a los presentadores. No, no eran verduleras del mercado. Eran frikis como tú o como yo, que en un vano intento de dejar mal a uno que yo me sé... se quedaron ahí, en el intento.
Y ya. Como alguien me preguntó algo más del salón, la gotita esa que les sale a los personajes del manga me saldría a mí también.
Porque siendo sinceros, yo fui al salón para ver a mis amigos. A esos que tengo lejos (me encanta poner el manga de excusa xD). Fui al salón a llevarme sobredosis de abrazos, momentazos como los que protagonizó *Iria* y risas, muchas risas. ¿Sabéis que reír durante cinco minutos tiene un efecto analgésico? ¿Y que libera la tensión acumulada en la columna vertebral? Pues sí gente, tenéis que reír mucho que además de hacer que lo paséis bien, encima es sano.

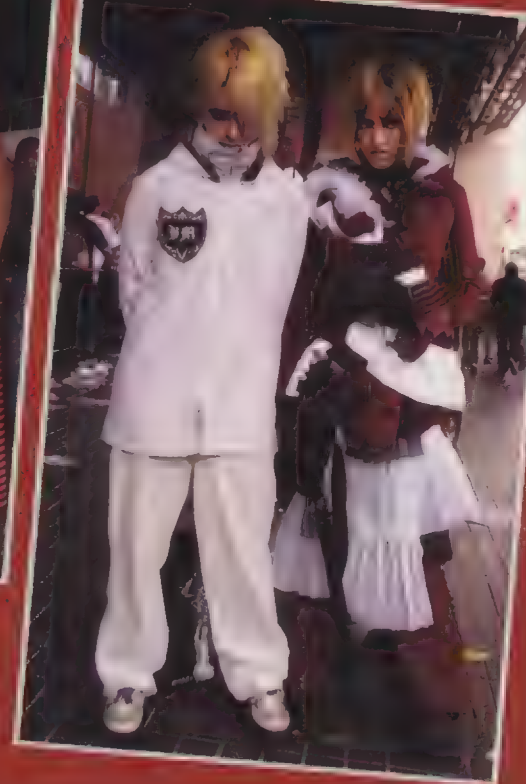
Lo mejor: Los momentos compartidos con los amigos (y que Ivrea sacó el tomo 11 de **DNAngel**).

Lo peor: La falta de organización que tenían los presentadores, el calor que hacía allí dentro (era un hervidero de otakus) y como no... que faltaba *Muñoz, Lázaro Muñoz.*

Momentazo: *Patty*, la conejita de **la Aldea del Arce**... ¡¡¡Diox!!!! Y me hice una foto con ella. *"Ven a nuestra aldea, a jugar con nosotros [a jugar con ardillas, a jugar con los osos] Ven, que te esperamos, serás nuestra alegría [jugaremos de noche, jugaremos de día]"*

Puntuación: Um, estar con los amigos recibe la puntuación por parte de *Buzz Lightyear: "Hasta el infinito y más allá"*

Mai Belda
(que pide a Ficomic que alargue el Salón xD)



LA SAGA DE HADES

Aglomeraciones, colas o un chino desconocido son algunas de las sensaciones desfavorables que me llevo de esta última edición del Salón del Manga de Barcelona. Si es el salón de Barcelona, ¿por qué no plantearse cambiar la ubicación y trasladar el salón a un recinto de mayores dimensiones en Barcelona? Cada año parece que La Farga de L'Hopitalet ha llegado al límite de su capacidad y un año más ha quedado demostrado. El sábado el salón era un pequeño Hades donde la muchedumbre apenas te dejaba desplazarte ni mirar en los stand y el calor era sofocante. Cada año la organización nos dice que se ha superado el récord de asistencia. ¿Cuál será el límite? En este récord subyace uno los aspectos positivos del salón: el entusiasmo de la gente y el incremento de aficionados ávidos de participar en las actividades que se les propongan y dejar en ello el pellejo. Esa gente se merece que el salón mejore y no se estanque. Por otra parte, volvemos a la que se está convirtiendo en una mala costumbre del salón: traer como autor invitado a un "chino" (como diría un amigo mío) que no conoce ni diox pero que igualmente se pasa el rato firmando pues hay gente que ve a alguien hacerlo y sin saber ni qué ha hecho se apunta al cotarro. Vamos, que podría poner al dueño de un restaurante japonés y decir que es fulanito el diseñador de personajes de tal anime de los sesenta y colaría. Otra falta de respeto a los aficionados. No quito valor a *Hiroto Tanaka* (seguro que le pone mucha ilusión a lo que hace), pero los del Studio Pierrot están empezando a hacerse cansinos. Mientras en otros salones del mundo mundial aparecen personajes como *Naoki Urasawa, Kentaro Miura* o *Jiro Taniguchi*, nosotros con el currela de turno. Volviendo a lo positivo por una vez me quito el sombrero ante iniciativas como las de Norma de intentar realizar actividades en su stand que ayudan a no convertir el salón en un simple mercadillo y sigo defendiendo la realización de exposicio-



nes. Novedades abundantes, interesantes y para todos los gustos, gente que todavía te hace reír con sus imaginativos disfraces y puesta en escena en el cosplay y amigos reencontrados y ausencias que se notan (como la de megafonía o la del presentador, aunque hay que reconocer que los sustitutos le pusieron ganas). Un salón que continúa sin solucionar problemas constantes y que al mismo tiempo nos revela que el manga y el anime tienen ante sí una larga vida.

Nota: 7

Marta "Tinuviel" Munuera



UN SALÓN EN VELA

Nuevo Salón y nuevas experiencias, aunque parezca mentira. Este año fueron cuatro días en los que nadie durmió ni la mitad de lo deseado (y quien diga lo contrario miente) y en los que una gran cantidad de gente de lo más variada se paseó de forma continua de un lado a otro. Poco puedo comentar de la gran cantidad de stands "organizados" por todo el recinto, sin embargo no me perdí las mesas redondas donde algunos supieron llevar los temas de una forma magistral y donde otros no hacían más que lamerse el... digo... alabarse en demasía (esa mesa sobre la censura fue un baño de babas hacia la parte izquierda de la mesa). Como concursos más esperados sólo puedo comentar los de cosplay donde se vieron trajes de toda clase y con un altísimo nivel, lo malo de ambos concursos (se recuerda que había dos distintos) fueron, sin duda alguna, los presentadores. ¿Dónde se ha visto a un presentador que teniendo micro se quede afónico el primer día? ¿Y una presentadora que tenga complejo de verdulera (sin ánimo de ofender a esas respetables personas que trabajan vendiéndonos verdura)? Y es que, le pese a quien le pese, se ha notado la falta del inigualable *Lázaro Muñoz* en el escenario, sobre todo en dichos concursos donde más de una vez se pudieron escuchar gritos del estilo *"Que vuelva Lázaro"* y *"Esto con Lázaro no pasaba"* (porque perder uno de los premios del cosplay, con él no había pasado nunca. Y sin embargo con estos...). Por lo menos el concurso de Operación Friki, a excepción de pequeños problemas técnicos, fue bastante bien, la gente lo pasó bien, las presentaciones de *Jaime Ortega* fueron las mejores de todo el salón y, creo que por primera vez en la Farga, nadie chilló el famoso "tongo, tongo", así que los del jurado salimos de allí enteritos (por cierto, felicidades a los *Gothic Dolls*). El autor invitado pasó muy desapercibido tal y como ocurre en demasía últimamente. Particularmente, y a modo de cierre, lo pasé genial en los conciertos de *Charm* y *Mangaku Musume* donde no sólo hubo espectáculo en el escenario sino también junto a él gracias a un maravilloso grupo de chicas y a un chico a los que mando todo mi cariño así como a todos los compañeros de la revista que pasaron esos días conmigo.

Iria Ros 'Amenartas'

LAS LENTAS COLAS... DAN PARA MUCHO

Este año una servidora ha podido apreciar los distintos problemas que tienen los organizadores para dejar entrar a la gente al recinto, ya que incluso dejaron de vender entradas por culpa de la acumulación de peña (¡¡y estamos hablando de Ficomic!! ^^U). Por otra parte, también pude apreciar (en esas largas horas en la cola para entrar, esas horas que te dan de sobra para fijarte en todos) que, como viene siendo habitual, se ha visto por todo el Salón un despliegue de gente disfrazada de **Final Fantasy** y **Naruto**. Unos mejores, otros peores... pero todos cansinos. Por favor, un poquito más de imaginación, que veo que vamos escaseando, con la de variedad que hay; no digo que esté mal, pero es que en cada Salón pasa lo mismo (y cada vez más)... Pero dejando a un lado los cosplays, pasemos al tema Karaoke, o lo que es lo mismo, tema sonido. No es por criticar pero *"con Lázaro esto no pasaba"* xD, quiero decir... que una canción se ralle una vez, pasa, que se ralle dos veces... pasa... pero tres ya no, ¿eh?

Después está lo de equivocarse de canción, pobres concursantes. Esa gente que tiembla al pensar que tiene que cantar delante de todos los que estábamos allí, y que encima tenga que pasarse un rato plantado allí encima escuchando cómo pasan canciones hasta llegar a la suya.

Aparte de eso, por lo demás bien, aunque sigo pensando que hay demasiados stands para tan poco espacio, lo cierto es que también me quejaría si hubiera menos, así que mejor no toco el tema :P

Lo mejor: Conocer a tanta gente extraordinaria, y esos momentos de *"Con Lázaro esto no pasaba"* xD

Lo peor: La organización y los repetitivos problemas de sonido.

Puntuación: Me gusta puntuar por lo bien que me lo pasé, así que un 10 como mínimo.

Alhena

CALOR, MUCHO CALOR

El Salón del Manga de Barcelona de este año ha sido el más numeroso de la historia,

con una asistencia aproximada de 63.000 personas (*NdR: Eu... Bueno, oficialmente sí*). Teniendo en cuenta que el sitio es el mismo que todos los años, ya os podéis imaginar la sensación de agobio y el calor que hacía (las tiendas se hartaron de vender abanicos y camisetas de tirantes). Si a esto sumamos que no había ni un poco de ventilación, el calor fue asfixiante y había momentos en los que preferías irte al Centro Comercial de al lado (una propuesta, el año que viene un sitio más grande y a ser posible con ventilación). Otro aspecto negativo de este salón ha sido en el tema de presentadores, cuya actuación quedaba en la mayor de las indiferencias, aparte de la afonía de uno de ellos. Pero no todo ha sido malo, al contrario, ha habido muchas cosas buenas como la gran cantidad de títulos que se presentaron de calidad por parte de editoriales y distribuidoras, con series como **Last Exile** o **Saint Seiya**. También hay que recalcar las divertidas mesas redondas destacando la de "**Soy Otaku, ¿y qué?**" con nuestros queridos *Mike*, *Rafa del Río* o *Lydia* de **Charm**, que aglomeraron la sala hasta el punto de que hubiese gente sin sillas, y la alborotaron a base de aplausos y "*bravos*". A agradecer la seguridad (con policías y todo que nos dirigían para entrar y salir del salón, e incluso cuando nos parábamos a charlar) y el tema de ambulancias, siempre imprescindibles (menos mal que no hicieron falta). Y cómo no, "cienes y cienes" de actividades, a destacar el stand de Norma donde incluso te podías pintar las uñas en plan *gal*. Un gran acierto ha sido el magnífico restaurante japonés y la tienda de dulces japoneses para los más golosos (yam, yam...) aunque no pude catarlos por la cantidad de gente que había (y cuando ya no había gente, no quedaba comida...). Pero lo mejor del salón es, cómo no, poder ver, abrazar y besuquear una vez más a los amigos, conocer a nuevos (a los que abrazar y besuquear también), bailar con el karaoke, cantar hasta el punto de quedarse afónico, y, lógicamente, sentir que cada año somos más y que estamos unidos (por lo menos en el salón). Es la posibilidad de olvidarse por unos días de la rutina diaria del trabajo serio donde a lo sumo poder llevar un llaverito en el bolso o una chapa, y de sentirte un friki libre.

Lo Peor: La ausencia de cierta persona en el escenario para que los concursos fueran como diox manda, sin afonías ni voces chillonas... Y para la competición de ver quién bebe más sangría, que con cerveza no es lo mismo...

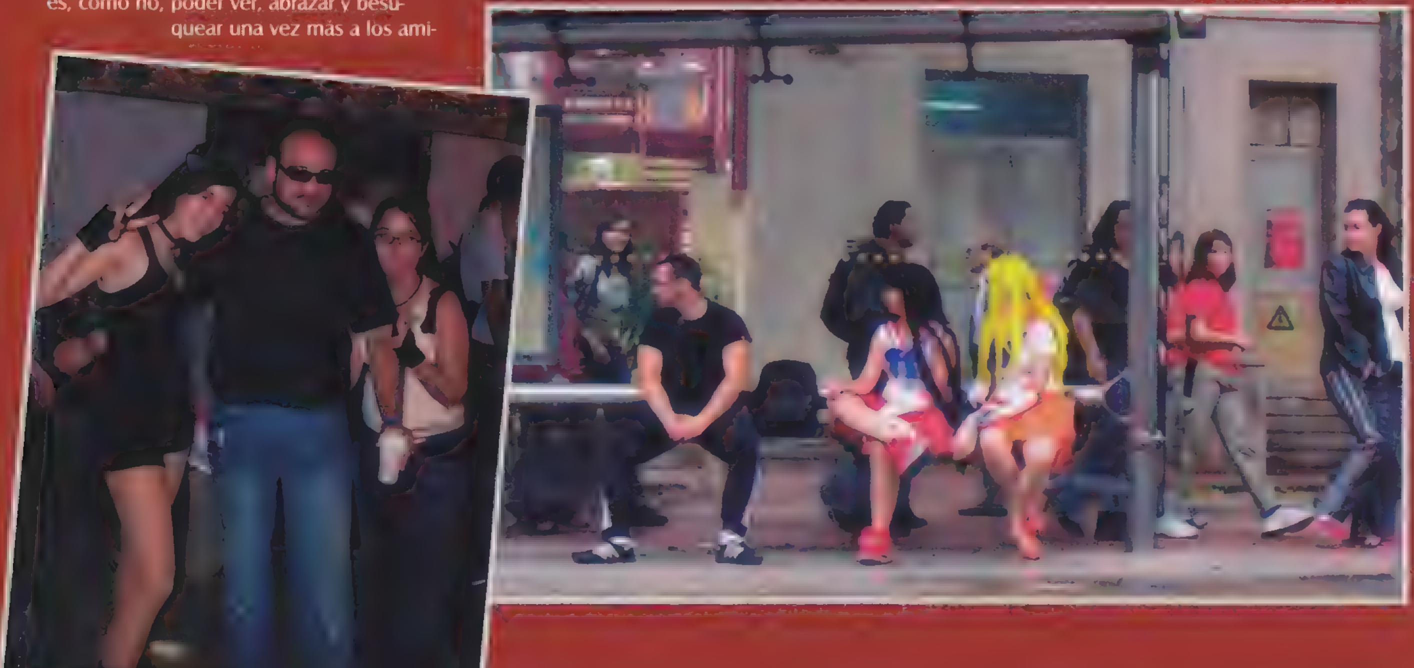


Lo Mejor: El poder frikear a gusto sin que te miren como a un bicho raro, y ver a los amigos que año tras año nunca fallan.

Frase del salón: *"Creí que era un bicho raro. Hoy he descubierto que soy el más normal de todos los bichos raros"* escrita en la pared del salón.

Puntuación: 8

Eva R. Evrard





UN MUGLOX MUY TRAVIESO

El mundo de los duendes y las hadas es un mundo de magia y seres encantadores de gran bondad dispuestos a ayudar al resto de seres, ¿verdad? Pues no, estáis muy equivocados, si entráis en el mundo de los muglox veréis un mundo diferente. Los muglox son los duendes del mundo Muglox, del cual Mirmo es el príncipe, y que tienen la capacidad de hacer magia mediante su instrumento musical (cada uno de ellos tiene uno diferente), y volar gracias a dos "pai-pai" que agitan como si fueran alas. Pero sus personalidades bien dispares y sus ganas de divertirse hacen que sean los duendes más gamberros y folloneros del mundo. ¿Qué pasa cuando uno de estos seres entra en contacto con los humanos? ¿Y si son un batallón?

El canal de pago Cartón Network estrena en Otoño uno de los animes más entrañables y divertidos de los últimos tiempos, y para los que no tengáis tele de pago, las cadenas autonómicas han anunciado que a partir del año que viene van a estrenarla a su vez, así que aquí tenéis un pequeño avance de esta divertida serie. Quizás el único problema es la adaptación que nos llega, y al cierre de esta edición aún no nos han confirmado lo contrario, ya que al parecer va a estar algo americanizada, todo un fallo teniendo en cuenta que ya no estamos en aquella época en la que los protagonistas se llamaban *Oliver*, o *Juana*, o *César*... En este artículo vamos a respetar los nombres originales nipones, haciendo mención a las adaptaciones que han sufrido.

METE UN MUGLOX EN TU VIDA

Todo comienza cuando la dulce y encantadora *Kaede Minami* (*Katie* en la versión adaptada inglesa, y *Camille* en la francesa) va de compras con *Etsumi*, su mejor amiga, ya que es el último día de vacaciones y hay que aprovecharlo. Tras hablar un rato de chicos, *Kaede* se queda sola y se dispone a volver a casa, pero en ese momento aparece *Setsu Yuki* (*Dylan* en la adaptación inglesa y *Antoine* en la francesa), un chico del que está perdidamente enamorada. *Kaede* se oculta para mirarlo a hurtadillas, ya que es demasiado tímida como para acercársele. De repente una extraña tienda aparece de la nada justo detrás de ella, por lo que la chica entra a curiosear. En ella encuentra una preciosa taza azul que le atrae, y al cogerla el vendedor le indica que es una taza mágica. Resulta que la taza posee extrañas y poderosas cualidades, ya que es capaz de conceder todos los deseos que se pidan mientras se bebe su contenido. La chica, intrigada por todo esto, decide probarla recitando su deseo: que el nuevo curso que empieza, ella y *Yuki* estén en la misma clase. En ese instante un extraño mensaje en lenguaje *muglox* aparece en la base de la taza, y *Kaede* vuelve corriendo a casa dejando la taza en la tienda.

Al día siguiente *Kaede* está nerviosa ya que no sabe si su deseo se cumplirá o no, pero al llegar a clase ve que *Yuki* ya está en el aula. ¿Coincidencia? Sin embargo en su misma clase está también *Azumi Hidaka*, una chica preciosa y extrovertida que se ha enamorado de *Yuki* y debido a su carácter, ha logrado no sólo hablar con él, sino que también que este la acompañe a casa. *Kaede* está bastante triste y de vuelta del colegio aparece de nuevo la extraña tienda. La joven entra encontrando la misma taza del día anterior y al darle la vuelta logra leer el extraño conjuro que ésta posee, entendiéndolo perfectamente a pesar de estar en *muglox*.

Una vez en casa, la chica vuelve a pedir un deseo a la taza: salir con su amado *Yuki* y así vencer a *Azumi* por el amor del chico. De repente un pequeño duende del amor aparece para... ¿ayudar a la chica en su deseo?. Pues parece que en principio no, ya que según *Mirmo*, que así se llama el duende, su llegada al



© Hiromu Shinozuka / 2002, 2005 Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo.

mundo de los humanos es un error. Resulta que llegó a la taza huyendo de *Rirumu* (adaptado como *Rima*), una *muglox* bastante torpe con la magia y que es su prometida, ya que si no iba al mundo de los humanos a conceder deseos debía casarse con ella. Lo que en principio para la chica pudiera suponer la solución a todos sus problemas, resulta no serlo tanto, ya que todos sus intentos por hacerse amiga de *Mirmo* acaban de forma inesperada y desastrosa. Sin embargo *Mirmo* observa las dificultades que tiene la chica y decide ayudarla mediante su particular instrumento mágico, unas maracas, con las que hace un gracioso baile.
Con todo esto, la vida de *Kaede* cambia totalmente, y se complica aún más cuando *Rirumu*, su hermano *Murumo* (*Mulu* en la adaptación) y su eterno enemigo *Yashichi* (*Yatch* en la adaptación) aparecen por el mundo de los humanos junto a una verdadera tropa de *muglox* que han seguido a *Mirmo*. Pronto el resto de humanos del entorno de *Kaede* también empiezan a tener *muglox*, como por ejemplo *Yuki*, que se queda con *Rirumu* a ver si le ayuda a conseguir su ansiado sueño, que es convertirse en un gran novelista; *Azumi* ayudada por el *muglox Yashichi* para intentar conseguir el amor de *Yuki;* o *Kaworu Matutake* (*Kyle*), el típico guaperas del instituto que está enamorado de *Kaede* y que cuenta con *Murumo* como *muglox*. Todo un plantel de personajes, tanto humanos como *muglox*, incluida la malvada banda *Warumo* cuyo propósito es conquistar el mundo *muglox*, que dotan a la serie de gran diversión y entretenimiento. Eso sí, quizás para algunos la serie pueda resultar algo ñoña e infantil, o incluso demasiado cursi, pero hay que tener en cuenta que se trata de una serie para todos los públicos así que podeis intentar darle una oportunidad. Y si no, siempre nos quedará el merchandise.

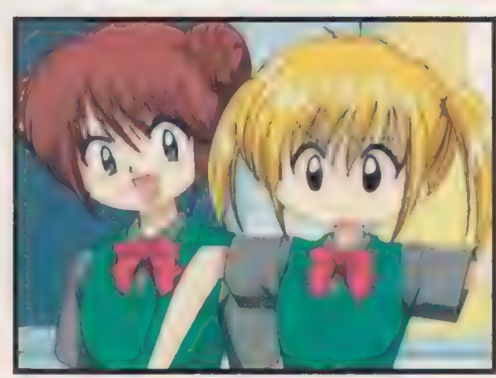
¿UNA TACITA DE CHOCOLATE?

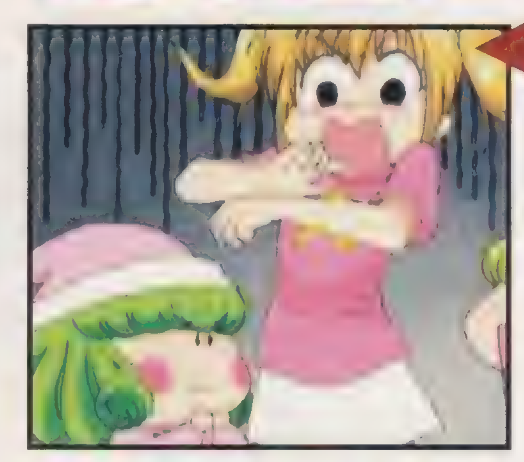
Mirmo (o **Mirmo Zibang!** o **Wagamama Yôsei Mirumo de Pon!**), fue estrenado en la TV Tokyo el 6 de Abril del año 2002 contando con más de 140 episodios recién finalizados. El anime consta por ahora de cuatro temporadas, comprendiendo la primera los primeros 78 capítulos que se emitieron hasta Septiembre del 2003. La segunda temporada, **Gôruden**, consta de 24 capítulos emitidos hasta Marzo del año 2004. La tercera, **Wonderful**, comprende los siguientes 48 episodios emitidos hasta Abril de este mismo año. Y la cuarta, **Charming**, es la que ha terminado en Septiembre de este año.
Está producido por la TV Tokyo, Entertainment Inc y la Shogakukan Productions, contando con *Kenichi Kasai* como director (quien ha trabajado en obras como **Honey and Clovers**, **Kuru Kuru Amy**, **Gokudo**, o **His and Her circumstances**). El diseño de personajes cuenta con la maestría de *Masayuki Onchi*, quien ha trabajado en **Da! Da! Da!**, **Cromartie High School** o el anime **Rurôni Kenshin**, dotándo a **Mirmo** de ese toque tan característico de todas las obras en las que ha trabajado, con unos personajes muy bien definidos, con ese aspecto en plan "*naïf*" de los *shojos* para todas las edades.
El anime está basado en un manga de *Hiromu Shinozuka* que fue publicado en Septiembre del año 2001 en la revista Ciao perteneciente a la Shogakukan, y gracias al éxito obtenido por el público nipón, pronto surgió una tropa de fans que aumentó con la emisión del anime. Además ha obtenido un merecido reconocimiento por parte del público nipón, gracias al cual ha sido premiado en numerosas ocasiones, como el premio de TV Tokyo del 2003 que se otorga a los programas con mayor audiencia o el premio otorgado por la 27 edición anual de la Kodansha.
Hay que destacar los divertidos openings y endings, muy acordes con la imagen del anime, siendo los openings más divertidos **Pretty Cake Magic** interpretado por *Kaede* y *Cheek*, **Happy Lucky Onegai Mirumo** por *Kaede*, y **Rabu Rabu** y **Ashita ni Nare** por *Parquets*. Los endings a destacar son **Mirumo no WARUSHI**, por *Kaede*, **Asunaro no uta** por *Kaoru Kondô SWEET SHOP*, y **Boku no Tonari**, **Brownie** y **Cherry Girl** por *Sana*.
Hay que destacar también la gran cantidad de juegos que han salido para diferentes consolas, de la compañía Konami y que por desgracia están tan sólo en japonés, resaltando los de Game boy Advance, **The Legend of Golden Maracas**, **The Knight Soldiers**, **The 8Man's Fairy**, **The Dream of Cake**, **The Kagi and Tobira**, o **The Dokidoki Memoreal Panic**, publicados la mayoría casi cada seis meses. También hay que destacar el que salió para Playstation en Marzo del año 2003, llamado **The Mirumo goes Magic School**.

MEJOR UN CAFELITO

Mirmo es un anime divertido y con unos personajes dulces y adorables, muy acorde con el género shojo dentro del mundo de la magia y la fantasía, que bien merece una oportunidad sobre todo por los amantes de este género así como por todos a los que les gusten los personajes monos, achuchables y que permitan tener una gran colección de merchandise en casa. Y si tienes ganas de pasar un buen rato, échale un vistazo que seguro que no te defraudará. Eso sí, siempre y cuando tengas el canal donde la emiten, si no, a esperar al año que viene. Y, ¿qué mejor que una taza de chocolate para esperar a gusto?









WEDDING PEACH

UN PASTEL DE BODA MUY DULCE



Para disfrute de los amantes de las historias de Magical Girls más clásicas, Ivrea nos trae una nueva serie de chicas con poderes mágicos que luchan por la paz y el amor y esas cosas tan bonitas, cuya versión anime pudimos disfrutar fugazmente en Antena 3.

Los frikis más frikis de las *Magical Girls* tal vez recuerden cierto anime que hace cuatro años se emitió en un par de ocasiones en Antena 3, llegando en ambas a la espectacular cifra de 10 episodios emitidos (de 51). La serie en cuestión era **Hada Nupcial** (**Wedding Peach**), y quienes nos quedamos con ganas de saber cómo continuaba la historia tenemos ahora la oportunidad de resarcirnos gracias a Ivrea, que publica el manga. ¡Suenen campanas por ello!

LA RECETA DEL PASTEL

La historia empieza cuando los cuatro *Objetos Sagrados del Amor* van a parar a la Tierra a causa de una guerra entre el reino de los ángeles y el reino de los demonios. Estos objetos (*Algo Viejo, Algo Nuevo, Algo Prestado y Algo Azul*) representan la felicidad en el matrimonio y con sus "ondas de amor" protegen el reino de los ángeles gobernado por la reina *Afrodita*, quien envía al *Ángel Limone* a la Tierra para despertar a los Ángeles del Amor, que tienen la misión de recuperar los cuatro mencionados objetos.

Los Ángeles del Amor son *Momoko Hanasaki*, *Yuri Tanima* y *Hinagiku Tamano*, tres amigas y compañeras de secundaria, a las cuales se une más adelante una cuarta chica que al principio va por libre, *Scarlet O'Hara*. El *Ángel Limone* convierte a las tres primeras en *Wedding Peach*, *Angel Lily* y *Angel Daisy*, y junto a *Scarlet* o *Angel Salvia* (quien ya ha despertado), les encomienda la misión de encontrar los cuatro *Objetos Sagrados* antes de que sean destruidos por los demonios enviados por la reina *Deville*, que intentan manipular los sentimientos negativos de la gente para eliminar las ondas de amor que protegen el reino de los ángeles. Así van apareciendo diversos demonios que ansían destruir a los *Ángeles del Amor*, los cuatro *Objetos Sagrados* y, en última instancia, todo rastro de amor en la Tierra (objetivo que su lema resume a la perfección: "Si encuentras a alguien que ama a otra persona, mátalo"... un poco bestia, ¿no?).

Paralelamente a la trama principal, se nos van narrando los amores de las protagonistas (algunos con bastante relevancia en la historia): al principio las tres amigas están enamoradas de *Kazuya Yanagiba*, el capitán del equipo de fútbol. *Momoko*, sin embargo, está en el punto de mira de *Yôsuke Fuuma*, un amigo de *Yanagiba* que con total confianza la llama *Momo-pi* (una forma muy íntima de llamarla, aquí adaptada como *Momito*) y, como es de esperar, ambos se llevan fatal (¿de qué me sonará a mí esta situación, para nada típica...?). *Yuri* y *Hinagiku* también se llevan su parte del pastel, mientras que a la pobre *Scarlet* la dejan a pan y agua excepto en algunos

capítulos extra. Como es evidente no podía faltar la mascota de rigor, en forma de un pequeño demonio llamado *Jamapi* (*Demoncito* en Antena 3, parecido a una empanadilla china con cara, patas y cola) que sirve a *Pluie*, el primer demonio contra el que se enfrentan los Ángeles, y que tras ser purificado por *Momoko* se queda a vivir con ella.
A grandes rasgos esta es la trama de la serie, bastante simple para ser sincero (a estas alturas cuesta hacer una historia de Magical Girls que resulte original). En general es un argumento que no destaca por su originalidad, mas sí por su simbolismo.

ESO QUE NO SUELE ENTENDERSE

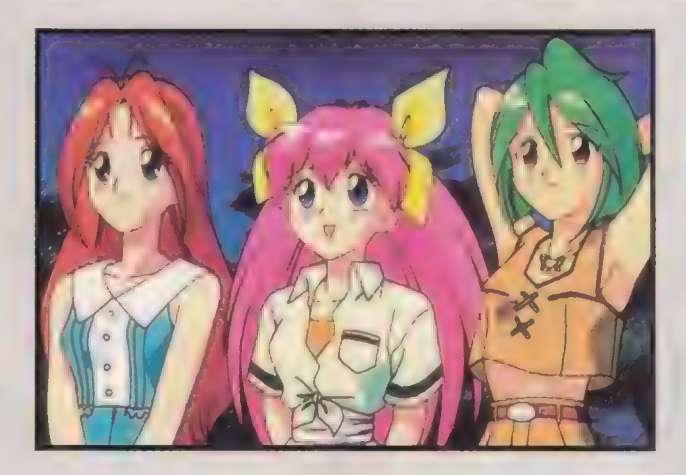
La serie está cargada de simbolismo alrededor del matrimonio, siendo el principal el que gira alrededor de los cuatro *Objetos Sagrados del Amor*. Tal vez sepáis que se recomienda a las novias llevar algo viejo, algo nuevo, algo prestado y algo azul el día de su boda. Algo viejo representa la conexión con la familia y la continuidad, algo nuevo es el símbolo de la nueva vida que empieza con el matrimonio, algo prestado por una persona querida trae buena suerte y algo azul simboliza la fertilidad. Así pues, estos cuatro objetos brindan felicidad a la pareja que se casa; y puesto que en la serie las "ondas de amor" de la gente proporcionan energía al reino de los ángeles, es natural que éstos sean indispensables para la supervivencia del mencionado reino.
Las flores también aportan su simbolismo, en este caso a los personajes. Tres de las protagonistas tienen nombres de flores (*Momoko*, pequeño melocotón; *Yuri*, lirio blanco; *Hinagiku*, margarita), y corresponden a sus nombres como Ángeles del Amor (*Peach* es melocotón, *Lily* es lirio y *Daisy* es margarita). En cuanto a *Scarlet* o *Angel Salvia*, su nombre es un color (escarlata en inglés) y no parece tener conexión alguna con la flor de salvia, ya que dicha flor es blanca. Cada flor representa la personalidad del personaje: La flor de melocotón simboliza las esperanzas de la novia (perfecta para *Momoko*, que sueña, como otras tantas protagonistas de shôjo, con encontrar su amor perfecto), el lirio blanco la pureza (*Yuri* es la típica chica perfecta), la margarita la inocencia (tal vez porque *Hinagiku* es muy infantil... pero es que todas lo son) y la salvia la sabiduría (ya que *Scarlet* es la mayor de las chicas y la más madura).

LA BASE DEL PASTEL

El manga original se publicó en la revista **Ciao** de Shogakukan durante los años 1994, 1995 y 1996, y posteriormente fue recopilado en 6 tomos. El dibujo es obra de *Nao Yazawa*, con un estilo tirando bastante a infantil y abundantes SD (*superdeformed* o, pasando de tecnicismos, caricaturas cabezudas); eso sí, cuando realmente se pone en serio el dibujo es bonito (aunque algo simple) y da una agradable sensación de dulzura. Por otra parte, el guión está escrito por *Sukehiro Tomita*, también guionista de **Yu Yu Hakusho**, autor de la película de **Sailor Moon S** y colaborador de Katsura en la novela de **Video Girl Ai** (como podéis ver, guiones bastante distintos pero con una característica en común: no destacan por su originalidad).
En el enésimo Salón del Manga Ivrea nos ha traído este manga, con una relación calidad-precio bastante buena: el ya típico tomo con sobrecubiertas, a 6,90 euros, periodicidad bimestral y sentido de lectura original (opción que se ha ido imponiendo frente al sentido occidental que obliga a "espejar" las páginas).
Sin embargo, en nuestro país conocimos esta serie por la emisión del anime en Antena 3, el cual fue producido al cabo de un año más o menos del inicio de la serialización del manga. Consta de 51 episodios cuyo desarrollo es ligeramente diferente al del manga, con un dibujo más cuidado y algunos cambios significativos como el diseño de los primeros vestidos de los Ángeles del Amor y una *Hinagiku* que no se parece en nada a la del manga (aunque para mejor, al igual que todas). Aquí se tradujeron los nombres de los Ángeles a *Hada Nupcial* (*Wedding Peach*), *Ángel Lirio* (*Angel Lily*) y *Ángel Margarita* (*Angel Daisy*); a *Salvia* no la llegamos a ver, pero como se escribe igual en inglés que en español tampoco tiene mucho misterio. En la edición de Ivrea se han mantenido todos los nombres originales, dedicando las aclaraciones del primer tomo a las adaptaciones de estos en Antena 3.
Posteriores a la historia original del manga/anime vienen los OVAs, llamados **Wedding Peach DX** (**Deluxe**). Son cuatro historias autoconclusivas dedicadas a cada una de las chicas y que no tienen un interés especial excepto para los fans de la serie. No desarrollan una nueva trama argumental, sino que son capítulos extra situados después de finalizar la trama principal. Y ahora, la pregunta del millón: ¿Si el manga tiene éxito, Antena 3 se decidirá a emitir el anime entero de una puñetera vez?

ABSTENERSE DIABÉTICOS

La saturación de azúcar que rebosa la serie y la obsesión por las bodas y el amor que parecen tener los personajes hace que este manga no sea recomendable para diabéticos y detractores del manga ñoño. Para que os hagáis una idea, es como un batido de **Sailor Moon** y **Marmalade Boy** (ambas grandes obras en mi humilde opinión, que conste). Si por el contrario os encantan las historias "pastelosas" o sois frikis incurables de las Magical Girls, este es sin duda vuestro manga. Es una bonita historia de amistad y amor, y si no sois muy reticentes a los mangas "azucarados" merece una oportunidad, especialmente a los amantes de las Magical Girls, a quienes seguro encantará.
A todos vosotros, que los Ángeles del Amor os protejan.





Midori

Midori, échame una mano

CUANDO LO DE "TU NOVIA ESTÁ SIEMPRE PEGADA A TI" COBRA ESPECIAL SENTIDO...

Midori, échame una mano es un manga publicado en nuestro país por la editorial Ivrea que acaba de finalizar su publicación al completo tras ocho tomos recopilatorios. A la espera de que alguna distribuidora se anime a traernos el anime, vamos a darle un repaso a esta hilarante y romántica obra.

ÉCHAME UNA MANO, PRIMA, QUE VIENE MI NOVIO A VERME...

Midori Kasugano es una chica tímida e introvertida que ama en secreto a *Seiji Sawamura*, también conocido como "*Perro Loco Sawamura*", un chico de una escuela diferente a la suya pero con el que se encuentra casi a diario al acudir a la suya, la escuela preparatoria Kurabashi (escuela privada bastante selecta) Su mayor ilusión sería la de poder pasar su vida al lado de éste, pero su timidez le impide acercarse a él. Sin embargo, *Seiji* es un tipo duro, bastante pasota y un gamberro de armas tomar, que disfruta peleándose y masacrando a sus contrincantes y cuya fama hace que las chicas pasen totalmente de él, razón por la cual nunca ha tenido una novia. El pobre *Seiji* está realmente desesperado ya que ha recibido veinte rechazos seguidos de las chicas a las que se ha declarado.

Un buen día, una preciosa chica aparece como por arte de magia en su vida dispuesta a ser su novia. Todo esto no tendría mayor problema de no ser porque la chica se ha convertido en su mano derecha, pero literalmente, ahora en vez de tener una mano con cinco dedos, tiene a *Midori*. Resulta que tanto deseaba *Midori* vivir junto a *Seiji*, que se ha convertido del día a la noche en parte integrante de su amor platónico, dejando su verdadero cuerpo en un coma profundo y a su madre terriblemente preocupada.

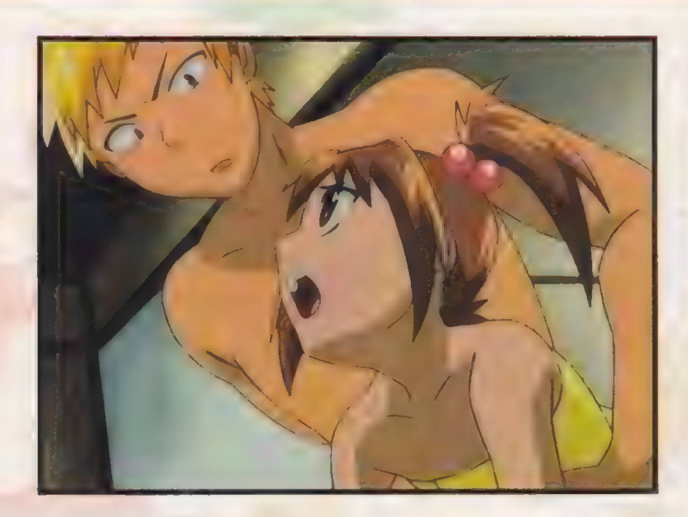
Con esta nueva situación, *Midori* se siente muy feliz y entusiasmada, habiendo cambiado su carácter que se ha vuelto más extrovertido y lanzado e incluso le ha declarado su amor a *Seiji*. Sin embargo el chaval se siente muy incómodo y molesto, y desearía que *Midori* volviera a su cuerpo y a dejarlo tranquilo. Poco a poco irá aceptando la situación.

Así comienza el día a día de esta pareja, con las dificultades que ello conlleva ya que *Midori* debe realizar las funciones de mano derecha, como comer, vestirse, lavar la espalda... así como las funciones que ella aporta voluntariamente, como preparar la comida, el desayuno, limpiar y recoger la casa.... claro, que si no llevara a rastras al pobre *Seiji* dándose porrazos contra todos los muebles y esquinas de la casa, la cosa saldría bastante mejor. Además sus vidas se vuelven mucho más complicadas porque *Seiji* no quiere que descubran a *Midori*, por lo que pudiera pasar.

Esta obra es realmente entretenida y divertida, sobre todo sumando los personajes secundarios aunque muchos de ellos no aparecen en el anime. Hay que destacar a la presencia de *Rin*, la alborotadora y juerguista hermana de *Seiji*, que lo descubre todo y que es incapaz de mantenerlo en secreto, hecho que hace que un científico loco y su hija persigan a *Seiji* y a *Midori* con extrañas razones (personajes que no aparecen en el anime); *Kota Shingyôji*, amigo de la infancia de *Midori* que busca la solución para que ella vuelva a su cuerpo y que termina sintiendo algo especial por *Seiji*; *Shiori Tsurishima*, una niña pequeña enamorada de *Seiji* bastante entrometida y que no acepta la nueva rela-

I ♥ SEI

© Kazurô Inoue / Shogakukan / Bandai Visual





ción de su padre con otra mujer; *Ayase Takako*, compañera de clase de *Seiji* que termina enamorándose de éste; o *Takamizawa Suchi*, un otaku aficionado a coleccionar figuritas de anime, sobre todo de *Marin-chan* y que descubre a *Midori* volviéndose un gran fan suyo hasta el punto de hacerle fotos a escondidas e incluso su propia página web de fans. Todos estos personajes terminan por descubrir la presencia de *Midori* en el brazo de *Seiji*, a pesar de los esfuerzos de éste, aunque ponerle una venda a la chica en la cabeza y pensar que así todo el mundo va a creer que tiene la mano vendada es una solución bastante precaria.

HECHO A MANO

El manga comenzó a ser publicado el 25 de Septiembre del año 2002 en la *Weekly Shonen Sunday*, de la *Shogakukan*, y es que, a pesar del toque romántico que tiene, es un manga creado originalmente para chicos aunque posteriormente son muchas las chicas seguidoras de esta obra. De ahí que el autor, *Kazurô Inoue*, suela meter algunos toques picantes con escenas de chicas en poca ropa. Consta de un total de ocho tomos recopilatorios, que en nuestro país han sido publicados íntegramente por la editorial Ivrea. La edición española es bastante buena, con una impresión de calidad y un respeto por las tramas, además de una magnífica adaptación sobre todo al principio de la obra. Este manga es su debut profesional, lo cual nos hace pensar que va a tener una exitosa carrera como autor. Recibió el premio *Grand-Prix Nro.40* por **Dream Security Mao**, un manga de tiras cómicas japonesas, y gracias a éste logró convertirse en el asistente del dibujante *Kazuhiro Fujita*, abriéndole las puertas a *Shonen Sunday* donde publicaría en el año 2001 **Heat Wave**.

UNA MANITA DE PINTURA...

Dos años después, concretamente el 3 de Abril del año 2004, viendo el gran éxito que había tenido el manga y el posible exitazo del anime, no sólo por la obra en sí, sino por todo el jugo que se le podía sacar en cuanto a merchandise y demás pijadas se refiere, comienza a emitirse en las televisiones niponas la adaptación a anime de esta obra. Consta de una única temporada por el momento con un total de trece episodios separados en los trece días que transcurren en el anime, siendo el último capítulo emitido el 26 de Junio del mismo año. Para su realización se decidió contar con el archi conocido Studio Pierrot, y es que se nota porque es un estudio que, salvo excepciones, hace productos de calidad. El director es *Tsuneo Kobayashi*, quien ha trabajado en otros divertidos animes como **NieA 7**, **Super Gals!**, o incluso en algunos episodios de **YAT: Patrulla Espacial**. Al guión trabaja un equipo compuesto por *Hachi Yota* (episodio1), *Kazuhisa Sakaguchi* (ep.4,5), *Mamiko Ikeda* (ep.3,8), *Shinya Kawabata* (ep.7) y *Takuya Sato* (ep.2,6,9), realizando una adaptación del manga original aunque obviando bastantes personajes, episodios e introduciendo algunos más vistosos para un anime. El diseño de personajes corre a cargo de *Yuko Kusumoto*, que a muchos os sonará por haber trabajado en animes tan conocidos como **Fushigi Yuugi**, **Ai Yori Aoshi Enishi** (**Azul**), **Super Gals!**, o **Ceres, la leyenda Celestial**. Realiza un trabajo bastante bueno, con unos personajes muy llamativos, dotados de una gran expresividad. Hay que destacar el opening llamado **Sentimental**, por *CooRie* que sirve de ending del último episodio del anime, así como el ending de los doce primeros capítulos, **Môsukoshi... Môsukoshi**, por *Saori Atsumi*.

Como ya hemos dicho anteriormente, el anime está bastante bien, aunque su corta duración ha llevado a recortar bastantes contenidos del manga, desapareciendo personajes y situaciones que eran importantes, como el científico loco y su hija y todas las escenas en las que éstos aparecen, o el grupo de chicas que se vuelven fans de *Kota* y a quien persiguen y disfrazan. Sin embargo el gran trabajo de adaptación en cuanto a personajes se refiere logra suplir estas desventajas y nos hace considerarlo como una buena obra. Quizás el único problema es haber leído previamente el manga, (sobre todo teniendo en cuenta la magnífica adaptación de los primeros tomos, que luego va degenerando en un diálogo plano con algun que otro fallo ortográfico) ya que el anime te puede decepcionar, como cuando lees un buen libro y su adaptación al cine no cumple tus expectativas. De todas formas, hasta tal punto ha llegado el furor por esta serie en Japón que se han creado multitud de merchandise relacionado, llegando a venderse incluso una marioneta de *Midori* (ideal para sacar el pollo del horno si no te gusta la serie).

PALMADITAS EN EL HOMBRO.

Esta obra, aunque inicialmente fue englobada dentro de los shonen en su creación, es realmente atractiva para todos los públicos, con grandes dosis de humor, romanticismo, y algunos toques de acción. Sin embargo, merece más la pena en su versión escrita, mucho más entretenida y completa y con situaciones y personajes que no aparecen en el anime debido a su corta duración. Ahora, si alguna distribuidora se anima a traerlo, no vamos a decirles que no, ya que es un anime que puede convertirse en una obra con multitud de aficionados, no sólo por el argumento en sí, sino también por los personajes.

LAST EXILE

UN NUEVO HORIZONTE

La primera vez que tuve la ocasión de disfrutar de este peculiar anime fue gracias a un DVD americano. El primer episodio no llego a calentarme, pero la cortinilla de inicio me robó el corazón con una animación espectacular y superdinámica. Los primeros diez minutos del primer episodio me resultaron increíbles, pero después el ritmo decaía un pelín en comparación... "*Es normal*" pensé "*es un primer episodio y te están presentando a los personajes; échale un vistazo también al segundo episodio a ver si te acaba de convencer*".
Pero el segundo episodio no me convenció.
En una sola palabra, me raptó. Vale, lo admito; han sido dos.

LAST EXILE O EL STEAMPUNK SERVIDO AL ESTILO GONZO DIGIMATION

En el mundo de *Prester*, los reinos de *Disith* y *Anatoray* se enfrentan en una guerra regida por las rígidas normas dictadas por la tradición, el Código de Caballeros, y por *Guild*, la entidad (a falta de un nombre mejor para definirla) que controla la *tecnología de claudia* que permite volar a las naves de ambos bandos. Enormes armadas de naves voladoras parecidas a colosales *dreadnoughs* (navíos fuertemente acorazados de la era victoriana) se enfrentan a base de descargas de fusilería propulsada por vapor antes de iniciar los combates artilleros.
En este mundo conflictivo viven *Claus Valca* y *Lavie Head*, dos jóvenes mensajeros de la *Asociación Vanship* de *Anatoray*. Estos jóvenes acabarán por accidente resultando claves para la resolución del conflicto armado.

AHORA ES CUANDO SE ROMPEN LOS TÓPICOS

Bien, la introducción anterior haría pensar que se trata de una serie más, donde los pobres protagonistas se ven involucrados contra su voluntad en una guerra cruel y perversa y que gracias a su buena suerte consiguen resolver la papeleta, bien para todos...
Como dicen en un popular anuncio de televisión "*Pues va a ser que no...*"
Durante una de sus misiones, *Claus* y *Lavie* conocen a un importante almirante de la


© 2003 Gonzo Digimation/Victor Entertainment-GDH - © 2005 Selecta Visión

armada de *Anatoray*, y casi de rebote, a la infame nave corsaria *Silvana* y su temida tripulación. Tanto el almirante *Madthane* como el capitán del *Silvana, Alex Row*, acabarán siendo elementos claves para el desarrollo de la acción, pero lo más importante de estos encuentros es que *Claus* y *Lavie* entablan por primera vez contacto con la guerra, y cada uno de ellos interioriza este primer contacto de forma diferente. Una forma que determinará como responden, se comportan y toman decisiones cruciales para ellos mismos y para el desarrollo del conflicto.



Claus y *Lavie* aprovechan el poco tiempo libre que les deja su trabajo de mensajeros para participar en carreras de *vanships*. Por si a estas alturas alguien no lo sabía, un *vanship* es una nave voladora de pequeño tamaño que utiliza para el vuelo una tecnología propia independiente de *Guild*. Así pues, nuestros esforzados protagonistas participan, como decíamos, en carreras, para intentar ganar suficiente dinero y mejorar su propio vehículo con el fin de aceptar encargos más caros y arriesgados (la importancia, riesgo y posiblemente la cantidad a abonar vienen determinados por el número de estrellas que cataloga los mensajes) y conseguir dinero para mejorar su *vanship* y participar en más carreras... ¿Empezáis a ver el círculo vicioso en el que se mueven? El objetivo final de *Claus* y *Lavie* es equipar al viejo *vanship* que heredaron de sus padres para poder atravesar la *Gran Corriente* (si alguna vez tengo ocasión degollaré con un objeto completa y absolutamente romo a quien pergeñó el absurdo nombre de *Océano Turbulento* utilizado en el doblaje español de la serie), gesta en la que ambos perdieron la vida.

Durante una de estas carreras que mencionábamos antes de empezar a divagar sobre cosas tan efímeras como las traducciones al castellano y los doblajes, nuestros jóvenes protagonistas son testigos del aterrizaje forzoso de un *vanship*. Al llegar al lugar del accidente el piloto agonizante les encomienda que acaben la misión que él empezó. Han de entregar a una niña, *Alvis Hamilton*, en un lugar determinado a quien venga a recogerla y pague la *Media Suma* (el pago de los encargos se paga en dos veces; la mitad al efectuar el encargo, la otra mitad tras la entrega; cada una de esas mitades se denomina *Media Suma*). Es un encargo de siete estrellas, posiblemente el más alto que nadie haya visto en la *Asociación Vanship* a excepción de muy pocos pilotos.

Sin embargo, este encargo se demostrará mucho más difícil de cumplir de forma satisfactoria de lo que a primera vista podría parecer (como infinidad de road movies nos tienen bien enseñados, las misiones con niño son las más peligrosas), y *Claus* y *Lavie* acabarán a resultas de dicho cumplimiento formando parte de la tripulación del *Silvana*, involucrados como espectadores de primera fila en un conflicto que se sale por completo de cualquier tipo de convención o previsión, donde de pronto los amigos se convierten en enemigos y los enemigos paradójicamente acaban siendo amigos inseparables.

UN AMBIENTE INNOVADOR POR LO RETRO.

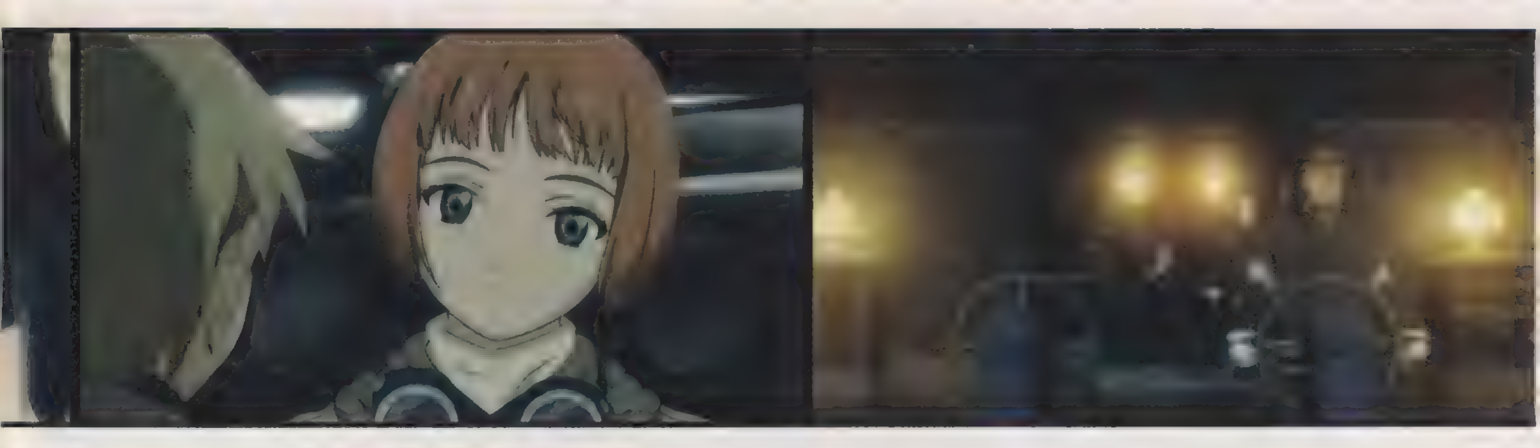
Una mezcla de aspecto victoriano, *art decó* y una ligera excursión por el barroquismo más convencional de la *space opera* podría más o menos describir la mezcolanza de diseños que pueblan esta serie.

Anatoray parece, a todas luces, un país sacado de finales del siglo XVIII. Los uniformes, las armas personales, la ambientación de los palacios, los ropajes de los nobles... Todo transmite esa sensación de antigüedad, de transposición cronológica, de rancio abolengo y estancamiento social. Por otro lado, la población civil viste como si de los años 30 del siglo pasado se tratase. El diseño de los trajes de vuelo, las ropas, las casas... El cuidado por el detalle de los diseñadores nos lleva a pensar en los años de la depresión tal y como nos los han mostrado una y otra vez en las películas de Hollywood. Incluso el *Silvana* y su tripulación parecen salidos de una novela *pulp* de la época. Por otro lado, la tecnología *vanship*, los trajes de vuelo militares, la oficialidad del *Silvana* y sus equipamientos, las naves de guerra *Disith*, el vestuario de las gentes de *Guild* y su arquitectura, gozan de una sensualidad en el diseño muy característica del *art decó*. El contraste lo pone *Disith*, con el diseño de sus naves migratorias, el vestuario y el equipamiento de sus soldados, que rebosan de esa sencillez utilitaria que solo la buena ciencia ficción nos puede proporcionar, siendo el contrapunto de algunos diseños de *Guild*, fantasiosos, barrocos, recargados y alienígenas...

Esta mezcla de estilos podría crear contras-







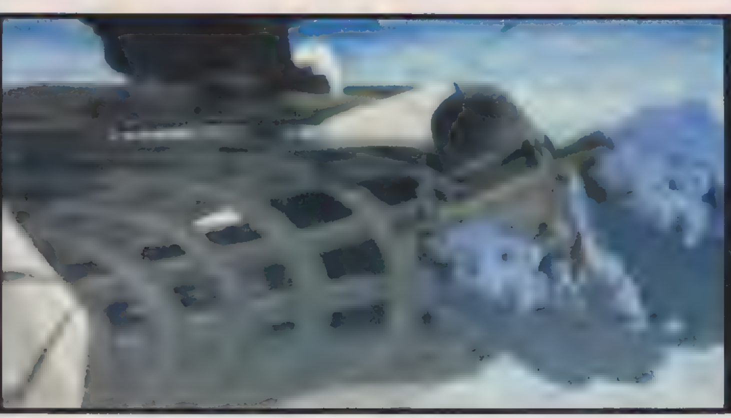
tes difíciles de armonizar, pero si desde luego en ocasiones contrastan y son chocantes, este contraste sirve para diferenciar estamentos sociales, mentalidades e incluso la forma de entender y vivir la propia vida. Mientras que *Anatoray* se nos muestra como un país de clima templado, cuyas ciudades parecen construidas sobre extraños andamiajes metálicos, *Disith* es una tierra devastada por una glaciación, de la que a duras penas se nos muestra nada en toda la serie. El corazón del espectador pertenece a *Anatoray*, igual que los principales protagonistas de la serie.
Así mismo, *Guild* es un enigma en sí mismo. Una sociedad completamente abstraída en sí misma, caprichosa e incomprensible con sus castas y rituales, que disponen de la principal tecnología del planeta, las *Unidades Claudia*, y que ceden el uso de dicha tecnología a ambas partes de un conflicto sangriento.
Una guerra inusual, misteriosa y extraña ya que tardamos bastantes episodios en comprender por qué se ha declarado y se combate, y una vez comprendido ese porqué, no podemos dejar de horrorizarnos ante ella.
Porque la guerra no obedece a ningún problema político, a ninguna reivindicación territorial ni a un "*Lo que su Wilhem dijo de nuestra Sandrine en la cena de la embajada del año pasado*". *Disith* se muere, asolado por el hielo y las tormentas. Si sus habitantes desean sobrevivir, han de ir al único lugar donde las temperaturas continúan siendo capaces de soportar la vida: *Anatoray*. Una *Anatoray* donde uno de los principales bienes de consumo es el agua. Agua que además de escasa para el consumo humano (el agua completamente pura es un preciado bien de lujo) resulta una importante fuente de energía, ya que su combinación con el mineral de *claudia* refinado permite generar los campos antigravedad que permiten el vuelo de las máquinas, y el vapor para todo el resto de la tecnología de *Prester*.



LOS PERSONAJES: UNA RAZÓN DE PESO PARA SEGUIR ESTA SERIE

Porque desde luego, si **Last Exile** destaca por algo es por la variedad y profundidad de sus personajes, tanto el reparto protagonista como los personajes secundarios. Todos y cada uno de ellos tiene un rasgo físico y de comportamiento que lo hace único ante el resto de actores que participan de esta gran historia, bellamente definidos además por los maravillosos diseños de *Range Murata*. Podría haceros un interminable listado de personajes, con todos los datos posibles de conseguir sobre ellos, como el peso y la altura y el resto de chorradas que podréis encontrar en cualquier revista dentro de un par de meses. Pero desde luego que eso no es lo que esperáis de nosotros, ¿verdad? De modo que me limitaré a daros mi opinión personal sobre aquellos personajes que considero vitales para el desarrollo de la historia. Si algún día veis el último episodio de la serie, puede que penséis "*cuanta razón tenía*", pero de momento conformaos con aceptar mi palabra al respecto:

Claus Valca: Es el protagonista indiscutible. Piloto de *vanship*, tiene unas ideas muy claras sobre lo que quiere hacer en la vida: volar en su vehículo y atravesar *La Gran Corriente*. Estas ideas sufren una convulsión en su primer encuentro con el *Silvana* y su peculiar tripulación. Es un personaje de firmes convicciones y de grandes ideales, lleno de recursos y capaz de tomar sus propias decisiones. Su lógica evolución a lo largo de la serie, una de las más sutiles y




que con más atención seguiremos, le lleva a explorar sus propios sentimientos personales y a madurar de forma espectacular. Puede que no cambie de forma de pensar, pero desde luego no tomará al final el mismo tipo de decisiones que hubiese tomado al principio de la serie.

Lavie Head: La compañera inseparable de *Claus*. Entusiasta y vivaracha, pone un poco el toque de frivolidad en la pareja. Es la navegante del *vanship* y al mismo tiempo la administradora de la pequeña fortuna familiar. Ha estado junto a *Claus* desde pequeña, antes de quedarse huérfanos, y no piensa dejarle solo, aunque es la primera en darse cuenta que sus vidas pueden recorrer senderos similares, pero no recorren el mismo camino. Más sensible, racional e impresionable que *Claus*, su reacción ante la guerra puede parecer que carece de la determinación que la de su amigo de la infancia, pero su postura no deja de ser noble e igual de válida. Pone el contrapunto práctico y a veces dramático al idealista de *Claus*.

Alvis E. Hamilton: La pequeña *Al* es el toque de inocencia que necesitaba la pareja *Claus-Lavie* para convertirse en una verdadera familia. Esta niña se encuentra en posesión de la clave para localizar y dominar el *Exile*, una suerte de arma definitiva capaz de poner fin a la guerra entre *Disith* y *Anatoray*. Lo malo es que la pobre no tiene ni idea, y no deja de ser una niña pequeña que no se entera de la mitad de lo que pasa a su alrededor y necesita de la protección de *Claus* y *Lavie* para llevar algo parecido a una vida normal. Puede parecer uno de los personajes más tópicos y planos de la serie, pero de vez en cuando los guionistas ponen en sus labios algunas frases que acaban de darle una profundidad inusitada dentro de su simplicidad.

Duque Madthane: Un personaje difícil de clasificar. Por un lado no llega a ser un personaje de apoyo, ya que su aparición en la serie no resulta tan frecuente como sería menester para poderlo considerar así. Sin embargo, por su mano conocerán *Claus* y *Lavie* la realidad de la guerra, y a lo largo de la serie, en sus breves y espaciadas apariciones, acabará por demostrar que su influencia en el desarrollo de la historia es lo bastante importante como para mencionarlo aquí. Comandante de la *Armada Madthane* durante la *Tercera Batalla de Minaguith*, su concepción de la guerra y de como debe lucharse cambia al comprender quien es el verdadero enemigo. No obstante su caballerosidad y lealtad hacen de él uno de esos personajes que siempre te gustaría ver en una historia de este tipo.

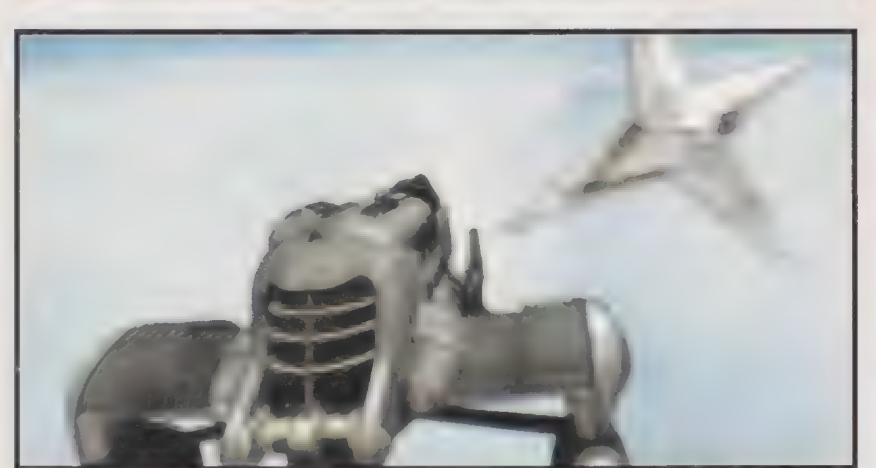
Alex Row: Un personaje que desde el primer momento enamora. Es el capitán de la nave corsaria *Silvana*. Un hombre atormentado por un pasado dramático, que hace la guerra a su manera y prescindiendo de convencionalismos. Lucha en dos frentes, uno interior contra sí mismo y el sentimiento de culpa, y otro externo, contra todo aquel que amenace la paz de *Anatoray*. Atormentado y obsesionado, parece ciego a nada que no sea su misión, y en ocasiones, en contra de lo que los personajes similares de otras series suelen hacer, puede llegar a perder los estribos en contra de sus propios intereses personales. Un personaje fascinante, carismático y completamente atípico por su fragilidad interior.

Sofía Forrester: La primera oficial del *Silvana*. Otro de esos personajes presumiblemente tópicos que rompe por completo









los esquemas a media serie. Profundamente enamorada de su capitán, es una mujer de carácter reverenciada por toda la tripulación de la nave. Toma decisiones difíciles a sabiendas de las duras consecuencias, sin arredrarse ya que suponen la única alternativa viable. En ocasiones pone un punto de cordura que contrasta con la locura general que predomina. En otras, sus acciones se limitan a hacer "lo correcto" sin importar lo absurdo que pueda parecer. Su importancia como personaje crece a lo largo del segundo tercio de la serie, hasta convertirse en uno de los vértices principales de la historia al llegar el inevitable desenlace. Muy atentos a su evolución.

Tatiana Wisla: Da el toque de sensualidad y distinción a la serie. Una jovencita muy determinada y de aparentemente fuerte carácter, la principal piloto del escuadrón de *vanships* del *Silvana* esconde un fuerte trauma del que se pretende proteger siendo la más eficiente en combate. Su relación con *Claus* acaba transformándola y le permite aceptarse tal y como es, aunque resulta cuando menos interesante asistir a su evolución como persona. Otro personaje supuestamente plano que episodio a episodio va demostrándonos como se construyen los buenos personajes de apoyo. Su participación es determinante para el desenlace final de la serie.

Alister Agrew: La navegante de *Tatiana,* es posiblemente uno de los personajes con

menos evolución a lo largo de la serie. Fiel a su piloto, hará cualquier cosa por ella, incluso negarse a acompañarla si considera que es lo mejor que puede hacer para ayudarle. Que se trate de un personaje sin evolución aparente no la convierte en una mera comparsa plana del resto del elenco. Proporciona el contraste con la fuerte personalidad de *Tatiana*, y acaba siendo un personaje clave para su evolución. Algunos de sus diálogos resultan chocantes hasta que acabamos de comprender qué relación las une.

Dio Eraclea: Un joven piloto *Guild* que acaba obsesionándose con *Claus* y su habilidad natural para el vuelo. Resulta en ocasiones completamente grotesco y cómico por su comportamiento, chocante, errático e incomprensible. En su aparente locura e ingenuidad vemos reflejado lo mejor y lo peor de la cultura de *Guild*. Su evolución es una de las más dramáticas de todos los personajes involucrados. Siempre tiene a su lado a su fiel *Luciora*, un esclavo *Guild* que su hermana le regaló. La relación entre ambos es de un amor fraternal enternecedor. *Luciora* es un personaje que a su vez tampoco evoluciona a lo largo de la serie, más bien con su comportamiento va reafirmando episodio a episodio una sospecha que al final nos será confirmada.

Mullin Shetland: Un joven fusilero veterano que acaba formando parte de la tripulación del *Silvana*, más o menos en contra de su voluntad. Es un personaje afable, que nos muestra desde un punto de vista muy personal lo que de verdad significa la guerra para el que está en primera línea de combate, disparando al enemigo mientras a su alrededor los hombres que luchan a su lado caen heridos o muertos. Es una persona de convicciones firmes y que sabe por qué se alistó: para proteger a su país y a la gente que ama... Puede que no se trate de uno de los personajes con una evolución personal demasiado evidente, sin embargo asistimos a una maduración de sus ideales y convicciones a lo largo de la serie. Como anécdota comentaré que es uno de los personajes más enamoradizos de la serie, sin que ello sirva como pretexto para concatenar subargumentos cómicos basados en su éxito o falta de él.

Maestro Delphine: Para el final he dejado a uno de los personajes posiblemente más enigmáticos de toda la serie. Nunca llegas a entender del todo el porqué de sus actos, aunque lo más importante del caso es que esta mujer, máxima gobernante de *Guild* y hermana de *Dio*, resulta ser un maldito grano en el culo. Te cae mal desde el primer momento en que aparece, y después no puedes dejar de preguntarte qué estará tramando. Es evidente que su hedonismo la ha llevado a hacer lo que le venga en gana por el mero hecho de poder hacerlo. Y no hay nada ante lo que se detenga, por aberrante o inconcebible que nos pudiera parecer. Pronto comprendemos que es más peligrosa que cualquier otro personaje que hayamos podido encontrar a lo largo de la serie, y que es el antagonista natural de *Alex Row*. El enfrentamiento entre ambos resulta visceral y de un dramatismo sin precedentes. No recuerdo haber visto nunca un personaje tan bien definido como *Delphine*, tan inhumano y a la vez tan humano.

LA TECNOLOGÍA: ESE GRAN ALIADO

Generalmente de los guionistas, quiero decir... Normalmente la tecnología sirve como cuña, como excusa y como *leit motiv* para explicar todo aquello que no te cabe en el guión o que directamente no te da la gana de explicar. En este caso, pasa algo similar, pero evidentemente distinto.

La tecnología de *Prester* se basa en una reacción química entre el *mineral de claudia* refinado y el agua. En los motores de gran tamaño y construidos y controlados por el personal de *Guild* denominados *Unidades Claudia* puede utilizarse para elevar una nave de proporciones considerables. En un motor de pequeño tamaño y mucho más sencillo sirve para construir los ligeros *vanships*, naves pequeñas de dos plazas, similares a los aviones de carreras de la década de 1930/40 que se utilizan como enlaces con las naves de mayor tamaño, para llevar con rapidez mensajes a uno y otro confín de *Anatoray* y para realizar importantes carreras. El uso del agua para la reacción de *claudia* y para la obtención del vapor para la maquinaria de maniobra y las armas de las naves de guerra han hecho que un bien ya de por sí escaso se convierta en un objeto de lujo. El agua pura es muy cara, y solo los más excéntricos pueden permitirse el lujo de tener fuentes ornamentales de agua potable en sus casas, o de darle otro uso que no sea el consumo directo. Esta escasez de agua en *Anatoray* contrasta con la era glacial que está asolando *Disith*, quienes a su vez disponen de una tecnología más refinada aparentemente que *Anatoray* en lo que al diseño de naves de guerra se refiere, probablemente debido a una mayor disponibilidad de agua.

Por otro lado tenemos la tecnología de *Guild* propiamente dicha, que además de basarse en la reacción de claudia parece tener otras fuentes distintas. La tecnología de *Guild* pone un toque alienígena y amenazador en el mundo de *Prester*. Son el mediador inatacable que dispone de la fuerza necesaria para dejar clavados a ambos imperios en el suelo de sus respectivas naciones, además de disponer de suficientes recursos como para hacer la guerra a ambos a la vez si fuese necesario. *Guild* supone una amenaza más o menos encubierta para todos los habitantes de *Prester* con su ventaja tecnológica.

Sin embargo el elemento desestabilizador lo supondrá la tecnología propia de *Anatoray*. Sus *vanships*, ya experimentados como arma de guerra por la tripulación del *Silvana*. Estas pequeñas y ágiles naves suponen la única muestra de independencia frente al gobierno férreo de *Guild* y su capacidad de dar con una mano y quitar con la otra. Esta independencia supondrá una importante baza para el desenlace final de la guerra, cuando el enemigo a batir sea el que controla las *Unidades Claudia* de todas las naves que se le pretenden oponer.

La tecnología juega pues en esta serie ese papel determinante que justifica una ambientación por un lado y permite la resolución de la serie por otro, pero serán las decisiones de los personajes las que determinen en todo momento el peso que la tecnología tiene en el desarrollo de la historia. La tecnología tiene así la misma importancia que cualquier otro personaje de soporte en la serie; de forma compleja y determinante, sí, pero condicionada a la interacción con el resto de personajes que no se limitan a utilizarla sin comprenderla o verse limitados por ella.

Aquí no veremos el gadget definitivo que resuelve la papeleta con solo pulsar un botón. Si los personajes se enfrentan a un problema con la tecnología que están utilizando, antes de atacarlo han de saber como y por donde, asumir las con-





secuencias y emprender una serie de acciones lógicas que hasta nosotros somos capaces de comprender desde el sillón de nuestra casa.

ANIMACIÓN E IMAGEN SINTÉTICA

Gonzo Digimation es una empresa que saltó a la fama gracias a su peculiar forma de integrar la imagen sintética con la animación convencional. De sus manos nos llegaron joyitas como **Blue Submarine nº 6** o **Hellsing**, donde diferentes niveles de animación por ordenador eran utilizados para enfatizar la acción más trepidante o sencillamente para obtener sutiles efectos especiales, como el humo de un cigarrillo.
Por su peculiar ambientación, la aplicación de estos efectos en **Last Exile** ha pasado desde la animación de todos los elementos en vuelo a la mayoría de efectos atmosféricos, proporcionando un realismo que en otras circunstancias y por otros medios no hubiese sido posible conseguir.
La integración de ambos medios, la imagen sintética en tres dimensiones y la animación convencional no es ni de lejos perfecta, sin embargo es con mucho una de las mejores que he visto en un a serie de televisión, con la posible excepción de **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**... Y ni siquiera estoy seguro de eso.

UNA BANDA SONORA A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS

Cualquiera que escuche la cortinilla de inicio de **Last Exile** se llevará una grata sorpresa. A cortinillas de apertura y cierre con música más o menos de calidad ya estábamos acostumbrados (la cortinilla de cierre de **Hellsing**, por ejemplo, contaba con el **Shine** de *Mr. Big*), sin embargo, nunca había tenido la suerte de escuchar un tema tan espectacular como el **Cloud Age Symphony** de **Last Exile**. Con un inicio cacofónico de gaitas, flautas e instrumentos de cuerda, arranca después con un sincopado de percusión con toques casi *techno*, resulta un tema impresionante por lo inusual y alejado de la ambientación de la serie, pero que combina de forma excelente con la frenética animación de la cortinilla. *Suntaro Okino* ha pasado a formar parte de aquellos músicos que a partir de ahora intentaré seguir muy de cerca para comprobar qué es de su carrera.
El tema de la cortinilla de cierre, **Over the Sky**, interpretado por *Hitomi Kurioshi* resulta una canción casi hipnótica y que te transporta a ese cielo por el que vuelan el *Silvana* y los *vanships*. La voz de la intérprete consigue recorrer toda una amplitud de tonos desde casi el susurro hasta el inicio del falsete, recreando un ambiente mágico y etéreo donde lo menos importante es la preciosa letra de la canción.


Vitek
ime Music Experience




minami


minami

Y entre cortinilla y cortinilla, tenemos toda suerte de temas con toques étnicos, temas marciales y breves frases de flauta o arpa que consiguen crear a la perfección un ambiente minimalista y nada intrusivo en el que la acción se desarrolla sin estridencias. La banda sonora que *Dolce Triade* ha compuesto para esta serie resulta, en una palabra y a falta de una mejor definición, perfecta.
Creo que ni siquiera podría mejorarla una de mis compositoras favoritas, *Yokko Kanno*. Y decir eso, es decir mucho por mi parte.



LAST EXILE EN ESPAÑA

De la mano de Selecta Visión nos llega esta serie increíble en seis entregas en DVD.
La calidad de le edición española es, a excepción de algunos detalles, muy alta y por encima de la media. Conservando algunas de las carátulas originales, la carcasa traslúcida nos permite ver en el interior los contenidos de toda la serie. En la trasera de la carátula, un breve resumen de lo que encontraremos en el interior, un listado de contenidos y algunos fotogramas de la serie. El DVD está serigrafiado con la misma imagen de la portada.
Cuando accedemos al contenido del DVD, la primera impresión es bastante buena; los menús permiten una navegación agradable y sin estridencias por los diversos apartados de los contenidos, entre los que encontraremos unos extras bastante trabajados, de los que destacaremos los diseños mecánicos, fichas de personajes y un útil glosario de términos que nos ayudará a entender parte de los detalles que el desarrollo habitual de la acción pueden mantener algo ocultos.
Cuando reproducimos el primer episodio la primera sorpresa; el 5.1 está espacializado de una forma espectacular. Casi parece DTS (sistema de codificación del que por desgracia carece) de lo bien repartido que está el sonido... Y se trata tan solo de la cortinilla de apertura... Cuando empieza el episodio podemos comprobar que la espacialización permanece, con un reparto de los sonidos muy envolvente y que nos permite introducirnos en el desarrollo de la serie desde el primer segundo.
Impresionante. Está muy claro que cuando se quieren hacer las cosas bien hechas, el resultado destaca de forma elocuente.
Escuchando este primer DVD, he de reconocer que el trabajo de doblaje resulta más que aceptable, sin estridencias ni voces demasiado forzadas u odiosas. Tal vez la única que no me acabe de cuadrar sea la de *Alvis*, pero es una apreciación personal; me parece muy poco infantil en comparación con la original. Por lo demás y salvo tres o cuatro detalles que me hacen sacar las uñas pero es muy poco probable que nadie más sea capaz de pillar, el trabajo de traducción es aceptable. Paso de mencionar las excepciones, ya que por un lado corro el riesgo de indisponeros para con la serie (algo que evidentemente no se merece), y por otro el de que me llaméis directamente friki y gilipollas. Huelga decir que como casi siempre se trata de cosas muy concretas, muy técnicas y de las que casi nadie se va a dar cuenta. Posiblemente por eso mismo se le hayan pasado al traductor.
Se trata, como ya he dicho antes, de una edición muy decente que sin duda merece un rinconcito en nuestras estanterías.
Posiblemente nos encontremos ante una de las obras mejor editadas del momento.



RESUMIENDO QUE ES GERUNDIO

Last Exile es una serie que ha cosechado críticas excelentes en casi todo el mundo.
Es una de esas series que brillan de forma propia, de esas que en muy pocas ocasiones consigues descubrir a tiempo. Una de esas pequeñas joyas que cuando has acabado de ver te da la sensación de ser no ya una pequeña obra maestra, sino una obra completa desde el mismísimo instante de su concepción. Una obra completa que cuenta una historia compleja de forma magistral, sin ejercicios de estilo superfluos ni excentricidades de ningún tipo. Una obra en la que absolutamente todos los intérpretes tienen un papel que desempeñar para poder acabar de contarla. Una historia llena de emociones encontradas, y que sin duda no dejará indiferente a nadie.
De acuerdo: no es una historia fácil. No es una historia simple. No es una historia que entiendas y sigas desde el primer segundo. Pero es una historia mayor que todos sus componentes, que emociona y no deja indiferente.
Las Exile es una serie que contrasta con **Narutos** y **Chobits** de pacotilla que envenenan y ciegan las mentes del otaku medio español en estos días de sobreabundancia y oferta casi excesiva. Una serie que aporta un soplo de aire fresco y nos invita a pensar y reflexionar sobre la naturaleza de las personas sin impedirnos disfrutar de grandes dosis de acción, diversión y espectacularidad en una experiencia visual impresionante y difícil de olvidar.

¿Que si la recomiendo? Oye, tú no te has leído el artículo, ¿verdad?

Tras tomarnos un pequeño descanso, aquí estamos otro mes más con Hentai Zone. Y es que ya sabemos que una vez que habéis probado el mundillo del hentai no podéis dejarlo, pillines. Si en la sección anterior os hablamos de Masaru 2, este mes seguimos dando vueltas de tuerca al mundo del deporte llevado a su variante más oculta y perversa. En esta ocasión le toca el turno a la gimnasia artística (estaba claro, tanto vestuario ajustado y postura insinuante no iba a dejar indiferente a ningún productor de hentai...).

Gimnasia Artística X

DICEN QUE LAS OLIMPIADAS DEBERÍAN SER ASÍ

Serie con un título descriptivo como pocos, porque precisamente de eso va la temática de este hentai, de una "variante" de este deporte impartida entre una alumna algo perversa (y salidilla, para qué engañarnos) y un profesor de gimnasia que tiene más peligro todavía que la chica anterior. La unión de semejante par de bichos en un colegio femenino dará pie a todas las "situaciones" posibles, esperadas y previsibles en una serie de este tipo.



¿Tiene historia?

Pues vamos a verlo, y al terminar juzgamos. El entrenador que hemos mencionado antes se llama *Samanosuke Toguro*, y es el estereotipo de hombre salido, descuidado y repugnante (había que decirlo); pero en experiencia en la gimnasia artística pocos le ganan, ya que de joven fue un aclamado y premiado deportista. Dejemos el pasado y situémonos en el principio de la historia.

Nos encontramos en el piso del entrenador, que recibe una repentina e inesperada visita: se trata de *Tomomi* (sí, la salidilla esa que hemos dicho antes), una alumna que en realidad es la que manda en el colegio dada la ausencia de su padre, el director del centro.

El *quid* de la cuestión es... ¿Para qué leches ha ido *Tomomi* a casa de semejante ser? Pues la respuesta se encuentra en el título, y es la que mueve todo el argumento: *Tomomi* quiere que *Samanosuke* imparta clases de una variante de la gimnasia artística, conocida como gimnasia artística tenebrosa. Esta rama, surgida casi desde el nacimiento de este deporte, permite la realización de posturas (ejem) y movimientos (ejem ejem) inéditos gracias a un duro y exhaustivo entrenamiento (ejem ejem ejem... esta tos me está matando).

Pues sí, la gracia de este anime está en el entrenamiento práctico que dará *Samanosuke* a las candidatas a unirse al equipo de gimnasia artística tenebrosa regentado por *Tomomi*. Pero... ¿cómo conseguirán reclutar integrantes? Ahí vuelve a entrar en juego *Samanosuke*, que además de entrenar se encargará de prepararlas para el entrenamiento. ¿Que cómo lo hará? Por diox, que esto es un hentai, usad un poco la imaginación hijos míos (aunque sin pasarse, que nos conocemos).
Exactamente, será como pensáis: los métodos serán de todo menos ortodoxos.

La llegada de *Samanosuke* como profesor al colegio no sentará nada bien a las alumnas. *Samanosuke* es la típica persona



que no cae precisamente en gracia a las féminas por lo descuidado de su higiene y por sus costumbres, una de las cuales es asistir a los entrenamientos de gimnasia artística femenina (la normal, no la tenebrosa, que esto ya es un jaleo) con la pretensión de recrearse la vista.

La competitividad se respira en el aire, ya que las dos chicas consideradas como mejores gimnastas, *Tomomi* y *Miku*, están practicando, y como era de esperar el entrenador deja volar su imaginación (lo que se imagina ya lo veréis en el DVD, omito describir una felación...) hasta que recibe un pelotazo en la cara de una de las gimnastas.

No, el pelotazo no ha sido intencionado, aunque viendo el panorama de odio que había a su alrededor podía haberlo sido perfectamente. La pequeña *Miku* ha sido la responsable de este golpe. Para arreglarlo se acerca a *Samanosuke* y le da un par de caricias en la cabeza para aliviar el dolor. Mal hecho, siendo *Samanosuke* un salido de pro como es. Sumando a esto el hecho de que *Tomomi* está celosa porque sus compañeras consideran a *Miku* mejor gimnasta que ella, tenemos que el primer objetivo para la formación del equipo de gimnasia artística tenebrosa será la propia *Miku*.

Tras "convencerla", *Miku* acude a los entrenamientos por primera vez. En ambos casos veremos lo que espera verse en un hentai, así que de nuevo me ahorro las explicaciones. Y así continuaremos con otras tantas chicas hasta dar fin a la cosa. Y aquellos que esperabais un argumento largo, decente y coherente... no es que os hayáis equivocado de anime, directamente os habéis equivocado de género ;)

Conclusiones finales

Llamentol nos sigue trayendo series hentai a granel tal y como nos había prometido sin comprometer la calidad original de los mismos. Y para ser una empresa novata en el campo del anime, se están portando medianamente bien con las ediciones. Como sucedía con **Masaru 2**, los más puristas echarán de menos subtítulos que acompañen a las voces (¿o debería decir gemidos?) en japonés, pero es más bien secundario. De nuevo, otra buena serie que añadir a tu colección si no tienes prejuicios por el hentai y estás hart@ de la escasez de series de este tipo. Hasta el mes que viene, picaresc@s :)

Sukato-san

En un mercado donde aparecen al año tropecientos cómics de dudosa calidad, de vez en cuando nos podemos encontrar con joyas clasificadas como obras maestras. El título que os presentamos aquí tendría ese honor. Con todos vosotros...

USAGI YOJIMBO

EL LARGO CAMINAR DE UN SAMURÁI ERRANTE

Todos tenemos diferentes gustos en lo referente a los cómics en general: Hay algunos que son tan malos que directamente sólo sirven para evitar que cojee la mesa que tanto se mueve en tu habitación o si acaso para echarlos al fuego de la chimenea ahora que los primeros fríos están llegando (es broma, si no os gusta un cómic tiradlo en un contenedor de papel para reciclar o revendedlo); otros en cambio te gustan, pero no tienen la suficiente fuerza como para conseguir que sean de tus favoritos por diferentes motivos; y luego están los que te impactan al acabar de leerlos y que te hacen pensar que parece mentira no haberlos descubierto antes. Éste último caso sería el que se le podría aplicar a **Usagi Yojimbo**; tan sencillo en apariencia pero a la vez tan complejo, tan detallista pero a la vez tan accesible y comprensible... Así son las grandes obras.

UN CAMINANTE SIN RUMBO NI DESTINO

Usagi Yojimbo es la historia de un ronin (un samurái sin señor) que responde al nombre de *Miyamoto Usagi*. Sus inicios se sitúan a finales del S. XVI, cuando las guerras civiles entre señores feudales para conseguir más tierras y más poder eran muy frecuentes. En una de las tantas batallas que sacudieron el país (concretamente en la *Batalla de Adachigahara*) fue donde nuestro protagonista samurái perdió a su señor *Lord Mifune* en su enfrentamiento contra el malvado *Lord Hikiji* y sus ejércitos. Al final, la situación conflictiva del Japón de aquellos tiempos finalizó cuando un líder consiguió hacerse con el título de shogun (gobernante militar) tras destacar sobre todos los demás. Tras subir al poder, el shogun impuso la paz por todo el país, por lo que los muchos samuráis que se quedaron sin trabajo (entre los que se encontraba *Usagi*) tuvieron que escoger varios caminos para sobrevivir: Unos se dedicaron a robar y a asaltar a los viajeros en caminos y pueblos, otros pasaron a ser contratados por señores menores o por la clase emergente de los mercaderes, y finalmente unos pocos se decidieron por hacer el peregrinaje del guerrero (el *camino de la espada*) para dominar la esgrima y el espíritu. *Miyamoto Usagi* seguiría el último camino, por lo que tras convertirse en ronin empezaría a vagar sin rumbo ni destino fijo de pueblo en pueblo, prestando sus servicios de samurái a quien los necesitara a cambio de dinero (de aquí viene lo de *Yojimbo*) o por simple lealtad al concepto de la justicia. A lo largo de sus múltiples andanzas le veremos evolucionar como guerrero y como persona mientras se topa con multitud de enemigos, entre los

que destaca *Jel*, un loco que se cree un emisario de los dioses enviado para matar a *Usagi*, o el mismo *Lord Hikiji*, quien intentará derrocar al shogun para cogerle el puesto, utilizando para ello todas las estratagemas posibles con ayuda de un clan secreto de ninjas. Pero nuestro amigo no está solo en sus aventuras, pues de vez en cuando los amigos que va haciendo por el camino, como el tosco cazarrecompensas *Gen*, le irán acompañando en alguno de sus viajes ayudándole a salir airoso de las más variadas situaciones inesperadas y sorprendentes.



EL SENDERO ES MEJOR SI ES LARGO

La figura de *Usagi*, un samurái solitario con nobles ideales que viaja por lugares remotos templando su habilidad y ayudando a los necesitados, bien podría compararse con la figura medieval del caballero andante, el clásico arquetipo de hombre que viaja lejos de su tierra a través de llanuras y montañas mientras realiza grandes gestas, portando como estandarte la justicia y el honor; sin embargo, el molde de nuestro personaje no viene de la imagen del guerrero europeo, sino que está inspirado en un famoso samurái nacido en 1584 llamado *Miyamoto Musashi*, conocido mundialmente por ser el autor del libro **Go Rin no Sho** (**El libro de los cinco anillos**). El resto de los personajes importantes de la serie también están inspirados en personas de la historia japonesa, o incluso de películas o series de televisión, como el espadachín ciego *Zato-Ino*, basado en el espadachín ciego (valga la redundancia) *Zatoichi* que protagonizó 27 películas y varias series de TV.

Además, dentro de cualquiera de los tomos de **Usagi Yojimbo** resulta curioso el peculiar diseño que tienen todos los personajes de la obra; tal como se sugiere en el título (*Usagi* es conejo), éstos no son humanos sino animales. Este detalle tan creativo puede llegar a dar la impresión al lector que no conozca de nada **Usagi Yojimbo** que la serie es para niños; nada más lejos de la realidad, pues detrás de esa apariencia animal se esconden personajes muy humanizados con una historia personal normalmente dramática y trágica. En este aspecto, sus caracterizaciones están tan bien hechas que hasta llegas a sentir y a comprender la dureza o la ternura de las situaciones vividas por ellos, haciendo que se te encoja el corazón.

En cuanto a la ambientación del cómic, sólo podemos decir que es simplemente impresionante. A lo largo de las páginas el autor nos va mostrando pequeños detalles de la vida y costumbres de las gentes del S. XVII, de forma que casi sin darnos cuenta parece que estemos dando un paseo por cualquiera de los rincones de la época feudal de Japón (y las leyendas y folklore que contienen también son para enmarcar). Lo bueno que tiene la ambientación, aparte de que está muy bien documentada, es que no destaca por encima de otras cosas; todo es tan natural y está tan bien fundido en la trama que el lector no desvía la atención de lo que realmente importa en un relato: el argumento puro y duro. Esto puede parecer fácil y elemental, ¿pero cuántos autores conocéis que consigan lo mismo? Muy pocos.

Usagi Yojimbo cuenta además con unas historias intensas y claras, que llegan a todos los lectores, y que están cargadas de dramatismo y buenas sensaciones. El argumento de los relatos tiene tantos ingredientes bien pensados que se consigue atar al lector de principio a fin en todas las aventuras del conejo samurái. Con lo que enganchan casi que te será imposible dejar su lectura a la mitad para ir a hacer algo.

EL CUENTO DE LA PLUMA Y LA ESPADA

El autor de tan preciado cómic se llama *Stan Sakai* y nació un 25 de mayo de 1953 en Kyoto a causa del viaje de sus padres a Japón por motivos militares. Poco tiempo después la familia *Sakai* regresaría a Hawai, donde el autor viviría su infancia y adolescencia. Cuando terminó sus estudios primarios, decidiría graduarse en Bellas Artes por la Universidad de Hawai, completando sus estudios en el *Art Center College of Design* de Pasadena, California, donde actualmente vive con su esposa y sus dos hijos.

Antes de ser un reconocido autor de cómic *Stan* realizaba pequeños trabajos de dibujante en la zona de Los Ángeles. También enseñaba caligrafía japonesa, lo que hizo que *Sergio Aragonés* le encargara la rotulación de su primer cómic: **Groo el errante**. Habría que esperar al año

1984 cuando con la moda de hacer series con animales antropomorfizados, debido al éxito del pato *Howard*, se creara la publicación **Albedo**, editado por *Thoughts and Images*, donde las historias eran protagonizadas por animales. En el segundo número de **Albedo** saldrían a la luz por primera vez las andanzas de *Usagi*; en los dos siguientes se establecería la estructura de cómo serían las aventuras del ronin. En 1986 el conejo samurái daría el salto a la revista **Critters** de *Fantagraphic Books* gracias a la fama conseguida en **Albedo**. A partir de 1987 saldrían los primeros números de la serie con periodicidad bimestral, aunque entre la edición del primer y segundo número se tardó todo un año. En 1991, tras publicarse un total de 38 historias y 3 anuales a todo color (éstos últimos sin estar aún recopilados en tomos) **Usagi Yojimbo** aterrizaría en la editorial *Mirage Studios*, fundada por los creadores de las populares **Tortugas Ninja**. Esto hizo que *Stan* dibujara algunas historias en donde los bichos verdes guerrilleros participaban activamente. El mismo año se creó además **Space Usagi**, una serie que contaba las aventuras de un descendiente directo de *Usagi* en un ambiente futurista. Tres años después la editorial quebró por varios motivos: La poca salida que estaban teniendo los productos de las **Tortugas Ninja**, lo mal que se encontraba el mercado y las inundaciones sufridas ese mismo año. Esto hizo que *Stan* eligiera la revista **Dark Horse** para seguir con **Usagi Yojimbo**. En la nueva publicación recuperó diversas historias antiguas publicadas anteriormente en tomos de tapa dura y continuó con su obra maestra durante los siguientes años; así hasta llegar a nuestros días, con más de 80 historias editadas por *Dark Horse* (y suma y sigue).



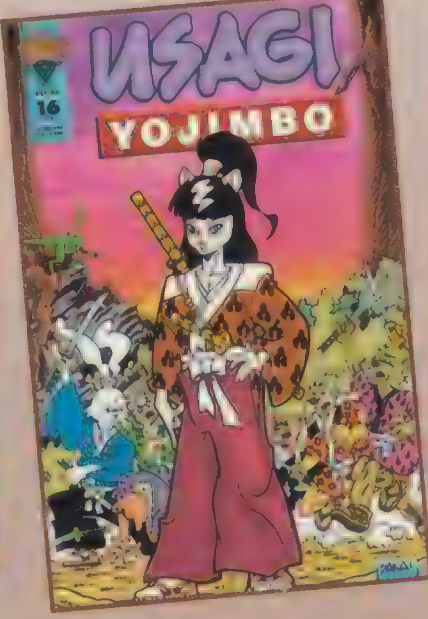
Por supuesto, aparte de las dos obras que mencionamos, *Stan* dio vida a otras dos series menos conocidas por aquí como son **Nilson Groundthumper and Hermy** y **Ten little critters**. Además, no solo ha alcanzado la fama como dibujante, sino también como rotulista, gracias al cual pudo formar parte durante todos estos años del **Groo** de su gran amigo *Sergio Aragonés* o del **Spiderman** de *Stan Lee* desde 1985. Finalmente, *Stan* ha sido galardonado a lo largo de toda su trayectoria artística con 3 premios *Eisner*, 2 *Haxtur*, un *Inkpot* y un *Parent's Choice*.

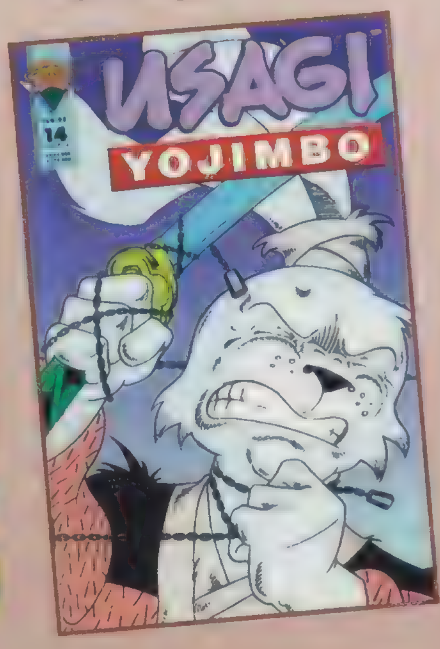
UN VIAJE INTERMINABLE QUE NO ACABA AQUÍ

En España podemos disfrutar de **Usagi Yojimbo** gracias a la edición de Planeta DeAgostini de 13 tomos autoconclusivos de la serie; aunque para cuando leáis estas líneas ya habrá salido un nuevo volumen llamado **La máscara del demonio**, con 224 páginas por 9,95€. Esta vez el conejo samurái tendrá que luchar contra las oscuras ambiciones de unos hombres endemoniados; además de enfrentarse a otros peligros: Un pueblo aterrorizado por una salvaje mujer araña, un joven enamorado ávido de violencia y unos enfrentamientos con seres sobrenaturales en un cementerio (esto promete).

Ya como conclusión, si no conoces **Usagi Yojimbo** te lo recomendamos fervientemente, porque estamos seguros de que disfrutarás enormemente con su lectura; no te defraudará en absoluto, y encima cuando hayas terminado de leer alguno de los tomos querrás tenerlos todos (son como una droga)... Y pasarán años y todavía seguirás compartiendo el Camino con Usagi y sus amigos...







Casino Lily

MUCHO SEXO EN JUEGO

El mercado actual de manga y anime en nuestro país se encuentra con una gran variedad en cuanto a temática, tal y como ya reseñábamos hace poco, y uno de los temas más nutridos últimamente, respecto a hace unos años, es el Yaoi. Así pues, La Cúpula se encarga de nuevo de traernos un tomo auto-conclusivo lleno de apuestas, juego, sexo y, por qué no decirlo, algo de amor.



LIVING LAS VEGAS

Maguira es un joven japonés que se encuentra embarcado en un viaje muy especial, pues no por nada le han apodado *Casino Lily*. Nuestro protagonista es un genio capaz de hacer saltar la banca de cualquier casino, algo que sería el sueño de cualquier joven de su edad de no ser por su extraña "maldición": sólo es capaz de ganar cuando juega con el dinero de otros, jamás con el suyo propio. Por ello *Maguira* viaja desde Japón, pasando por Las Vegas, Mónaco y Macao (ciudad perteneciente a China con los mejores casinos de toda Asia, según este manga) en busca de una solución para su "maldición". Sin embargo un viaje de tal magnitud no surge de la nada, pues es *Shoji* quien le insta a viajar en busca de una solución a su problema y siendo éste la persona a quien ama *Maguira* no duda en iniciar tamaño viaje. Durante éste muchos hombres intentan aprovecharse del don de *Maguira*, sin embargo, éstos caerán bajo los encantos del joven, pues por algo lo comparan a un lirio, dejando tras él una gran estela de amantes. Para complicar todavía más su viaje *Maguira* conoce a *Carlo*, el joven dueño de un impresionante casino y la persona responsable de hacer que nuestro protagonista empiece a dudar acerca de los sentimientos que creía albergar por *Shoji*. Así pues, ¿Conseguirá *Casino Lily* deshacerse de su maldición?¿Volverá a Japón para mostrarle a *Shoji* como ha cambiado?¿Y *Carlo*?.

Además este tomo presenta otra historia corta de la misma autora titulada **Inocente**. En ella se nos presenta a un joven abogado, llamado *Tomohiro Sakanashi*, que no soporta a los mafiosos a los que su padre representa ante la justicia y se enorgullece de no ser igual que él en su trabajo. Sin embargo, una noche se presentan ante él *Mori Masaya*, jefe de dicha mafia, y su hijo menor *Mitsuki*, ofreciéndole un trabajo: debe demostrar la inocencia de *Mitsuki*, al que culpan del asesinato de un hombre. Teniendo en cuenta que *Mitsuki* nunca se ha relacionado con la mafia, ni involucrado en el trabajo de su padre, *Tomohiro* accede a representarlo. Así asistiremos al juicio del joven donde se decidirá si de verdad *Mitsuki* es culpable o inocente, además de observar como los lazos entre el abogado y su cliente se estrechan cada vez más.

ESCALERA DE COLOR ...

Youka Nitta es la responsable de estas dos historias auto conclusivas. Poco se conoce de ella en nuestro país, sin embargo es una autora con una extensa lista de obras Yaoi en su país natal. Tan extensa es su obra que han sido editados más de un recopilatorio con sus historias y, actualmente, es imposible encontrar gran parte de ellos debido a la demanda del público por las obras de esta autora. Además, aunque dentro de una misma editorial, publica en varias revistas a la vez por lo que sus seguidores deben comprarse todas ellas para saber como continúan sus historias. En su lista de obras podemos encontrar trabajos como: **Haru wo daiteita**, **Groupie** ,**When man loves a man (Otoko ga otoko aisuru toki)**, **17 GUYZ**, **Boku no Koe** o la aquí



reseñada **Casino Lily**.
Además muchas de estas obras tienen en su haber CD-dramas o incluso OVAs.

En cuanto a la edición en nuestro país, es de nuevo La Cúpula quien nos sorprende con este manga lleno de escenas de cama y de intrigas. Su edición es como siempre en formato tomo (13x18 cm), en blanco y negro, sentido de lectura oriental y tapa blanda con solapas. Pero, y últimamente siempre hay un pero, debemos darle un pequeño toque a La Cúpula y es que sus precios no bajan casi nunca de su ya casi mítico 8.95 (parece que quieran hacerle la competencia en precios altos a Norma ...). Además también hay que destacar que dentro de la amplia variedad en el trabajo de *Youka Nitta* han escogido uno de sus mangas menos conocidos y, también lo diré, de más baja calidad en cuanto al argumento. Los y las fans del Yaoi estamos de enhorabuena ante la gran cantidad de Yaoi que esta editorial está sacando al mercado, pero todo ello a costa de nuestros bolsillos (y no, no es que lo quiera regalado, lo que quiero es unos precios más razonables ... algo que tendrían que revisar con detenimiento tanto esta editorial como Norma).

En resumen, mucho sexo y juego en un único tomo. Después de lo dicho anteriormente, y como siempre, en vuestras manos queda el darle una oportunidad a este manga.

SLAYERS

VUELVEN LOS CONJUROS Y LAS RISAS



Hacía tiempo que esperábamos las correrías inéditas de la hechicera más loca de todos los tiempos junto a sus inseparables compañeros; pues bien, la espera llegó a su fin: Ivrea sacó a la venta en octubre el manga que quedaba por llegar a España. ¡Preparaos que aquí viene la tropa de Lina Inverse!

Por suerte son ya muchas las series que han llegado a España, tanto en manga como en anime. Lógicamente, son las que llegan a la pequeña pantalla las que tienen más éxito, y de entre estas, sólo unas pocas realmente calan hondo entre los espectadores, quedando para siempre en sus corazones y recuerdos. Y, sin duda, **Slayers** es una de esas series mágicas. Nunca mejor dicho.

LA HISTORIA DEL UNIVERSO DE SLAYERS

Corría el año 1990 cuando en la revista japonesa Dragon Magazine se empezaron a publicar mensualmente toda una hilera de novelas de temática fantástica y medieval que giraban en torno a una hechicera llamada *Lina* y sus aventuras. Estas historias, que estaban escritas por *Hajime Kanzaka* e ilustradas por *Rui Araizumi*, pronto causaron sensación entre los lectores japoneses, por lo que se decidió llevarlas años después al campo de la animación; así nació **Slayers**. La serie de TV comenzó su andadura el 7 de abril de 1995 y se dio por terminada el 26 de octubre del 97 con un total de 78 capítulos repartidos entre las tres

© Hajime Kanzaka/Rui Araizumi 1995

temporadas que la formaron (**Slayers**, **Slayers Next** y **Slayers Try** (y ya, pasad de rumores interneteros)). El éxito de la popular serie también dio pie a que se crearan cuatro películas y dos OVAs, además de la típica mercadería que sale a flote en estos casos. Por supuesto también tendríamos que mencionar como parte importante del universo de **Slayers** los mangas publicados en Japón desde 1995 hasta la actualidad basados en las historias contadas en el anime (menos el que os presentamos aquí) y que han sido editados en su totalidad por Ivrea en España (claro, sin contar **Aqualord** que aún sigue en curso).

Aparte, en nuestro país muchos afortunados pudieron disfrutar la serie de TV a finales de 1998 en la cadena pública TVE bajo el nombre de **Reena y Gaudy**. El éxito que tuvo su retransmisión llevó a Planeta DeAgostini a publicar el manga **Slayers Chobakumadouden** con el mismo nombre que le puso TVE y en sólo 8 números; Ivrea lo rebautizaría después como **Slayers Leyenda Demoníaca**, siendo una de las primeras series que editó en nuestro país.

UN MUNDO DE HECHICEROS Y RUFIANES EN UNA NUEVA ENTREGA

El último tomo que quedaba por editarse en nuestras tierras, llamado **Slayers** a secas, se publicó en la revista Dragon Comics de la editorial Kadokawa Shoten, siendo recopilado en Japón en julio de 1995. Como ya dije al principio, Ivrea lo sacó a la venta en octubre con el mismo nombre, siendo clavado al original nipón. Vamos a comentarlo.

Lo primero que podemos decir sobre el manga es lo especial que es por varios motivos: Fue el primero que se hizo sobre la serie; sus autores son los mismos creadores de las novelas, algo muy poco habitual en una adaptación para cómic; y por último, las historias que vienen en él nunca han sido adaptadas a ninguna forma de animación (TV, OVAs, películas), lo que significa que sólo las podremos disfrutar en viñetas. Estas historias nos cuentan las aventuras de la poderosa y acomplejada hechicera *Lina Inverse* y su hábil (y un poco tonto, para qué negarlo) compañero espadachín *Gourry Gabriev* haciendo pequeños trabajos como mercenarios o guardaespaldas para conseguir dinero. Las vivencias de la pareja están repartidas entre seis episodios cortos y autoconclusivos repletos de humor, con muchos gags humorísticos y alguna que otra situación comprometida; todo ello aderezado con mucha acción y algo de misterio, que hacen que su lectura sea muy entretenida.

UN PEQUEÑO RESUMEN DE LOS EPISODIOS

Episodio 1:
Todo por un plato de pescado

Lord Rudance es un noble que confisca todos los pescados miser de la zona para enriquecerse vendiéndoselo a los ricos. Por suerte para los restaurantes de la ciudad *Lina* y *Gourry* pasaban por allí.

Episodio 2:
El misterioso ladrón negro

Black Fox es el ladrón más famoso de la región y robó una estatua muy preciada de una familia importante. Para recuperarla le persiguen *Lina* y *Gourry*, que harán un curioso trato con el ladrón.

Episodio 3:
Dependiendo de un secreto

En esta ocasión *Gourry* tiene que entregar un objeto secreto de *Lord Brakion* para *Lord Ruhald* sin saber que tras ese objeto importante andan los espías del rey, ya que podría tratarse de un motín. Al final, los protagonistas resolverán el enigma.

Episodios 4 y 5: Gourry en la mira

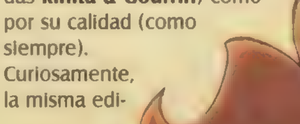
Lina y *Gourry* se encuentran en la ciudad mercantil Leizard cuando pasa por su lado la comitiva de la sobrina del gobernante de la ciudad *Lady Isabella*, quien al ver a *Gourry* se interesa por él y le ofrece unirse a su guardia personal. *Gourry* al negarse será raptado por ella, por lo que *Lina* tendrá que ir a rescatarlo, ¿o será por la espada de *Gourry*?

Episodio 6: La villa del hombre lobo

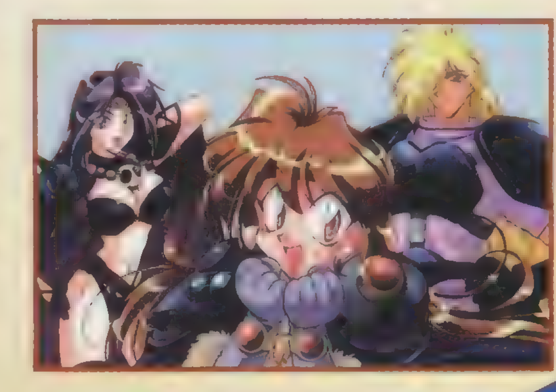
En un lejano pueblo de montaña un hombre lobo tiene atemorizada a su población, por lo que la pareja tendrá que averiguar de quién se trata y capturarlo para evitar que haga daño a alguien.

AQUÍ AL FINAL DE TODAS LAS COSAS

La edición de Ivrea del presente tomo es impecable tanto por sus contenidos (destacando las tres mini historietas autoconclusivas a color tituladas **Rinita & Gourrín**) como por su calidad (como siempre). Curiosamente, la misma editorial publicó en España la versión argentina del mismo volumen en el año 2001 durante sus primeros pinitos por aquí, pero de peor calidad con diferencia porque no se respetaba el original.



Finalmente, en el tema de la recomendación, este manga os gustará si os van las historias fantásticas donde los protagonistas son muy excéntricos y alocados, donde hay malos muy malos y donde las situaciones son tan desternillantes que os reiréis un rato. Y, obviamente, también si sois fans de la saga (eso no debería hacer falta decirlo). Vosotros decidís. Nos leemos.





Harry Potter y el Cáliz de Fuego

By Mai Belda

Uno: Cáliz misterioso
Dos: Nuevos escudos
Tres: Peligrosas pruebas
Cuatro: Películas [illegible] Harry Potter

El 25 de noviembre está anunciada la esperada cuarta película de **Harry Potter**, que dado que suelen ser medianamente fieles al libro promete ser la más jugosa de todas (como sin duda lo fue el libro, el mejor de los seis con diferencia).

OÉ, OÉ, OÉ, VAMOS A LOS MUNDIALES

Porque sí, la cuarta aventura de *Harry* empieza con la final del campeonato mundial de quidditch, que enfrenta a Irlanda contra Bulgaria, y el trío más mágico de la historia se va a ver el partido. Pero al final del evento y justo cuando todos se disponen a descansar, aparecen unos mortífagos que empiezan a sembrar el pánico, y la Marca Tenebrosa aparece en el cielo.

Tras este desagradable incidente y con el mal sabor de boca, los alumnos de Hogwarts deben de volver al colegio, donde este año les aguardan muchas aventuras. Entre ellas, esa llamada amor y el Torneo de los Tres Magos... Sin olvidar el regreso de ese personaje que muy pocos nombran y que tan buenos ratos nos ha hecho pasar...

UN REPARTO MUY JUVENIL

Como en cada novela de *Rowling* aparecen nuevos personajes (luego extrañaos de que se los vaya cargando...), la lógica indica que la Warner busque caras nuevas para los mismos. ¿Hacemos un repaso?

Cedric Diggory: Un personaje que homenajea a *C.S. Lewis* y sus **Crónicas de Narnia**. Este joven apuesto, capitán de Hufflepuff, será el gran contrincante de *Harry* en más de un sentido. Para darle vida se ha escogido a *Robert Pattinson*, joven actor inglés que hará las delicias de las quinceañeras y al que pudimos ver en los extras de **Vanity Fair**.

Cho Chang: De rasgos orientales, esta joven es la buscadora de Ravenclaw, popular en el colegio y principal fuente de taquicardias de *Harry*. Tras una exhaustiva búsqueda, *Katie Leung* fue la escogida para interpretarla.

Viktor Krum: Es el buscador de Bulgaria y el campeón de Drumstang para Torneo de los Tres Magos. También es el primer chico que le lanzará los tejos abiertamente a *Hermione* y tras una búsqueda más amplia que la de *Cho*, *Stan Ianevski* será el popular joven con cara de malhumorado.

Padma y Parvati Patil: *Rowling* no quería dejárnoslo a huevo tan pronto y decidió que para el baile de Navidad *Harry* y *Ron* fueran con "la misma chica", por lo que los emparejó con este par de gemelas. *Padma* va a Ravenclaw y *Parvati* a Gryffindor. Les dan vida dos jóvenes que no son hermanas: *Afshan Azad* (*Padma*) y *Shefali Chowdhury* (*Parvati*)... Por cierto, menudos nombrecitos...

Fleur Delacour: La chica de Francia que los llevará a todos comiendo de su mano, empezando por *Ron*. Fue uno de los primeros nombres en salir, y aunque la filmografía de *Clemence Poesy* no es apta para menores, la Warner no dudó ni un segundo en nombrarla campeona de Beaxbautons.

Asimismo, las caritas mágicas más conocidas siguen estando ahí. *Daniel Radcliffe*, *Emma Watson*, *Rupert Grint*, *Tom Felton* y *Bonnie Wright* seguirán en la piel de sus personajes, acompañados siempre por actorazos secundarios de altas tablas.

DETRÁS Y DELANTE DE LAS CÁMARAS

Cuando *Alfonso Cuarón* aún no había finalizado la tercera película ya se estaba trabajando en la cuarta. El hombre que ocuparía el asiento de "director" no era otro que *Mike Newell*.

El primer director inglés de esta saga, y experto en amores y desamores, ha sido fiel en todo momento a la obra de *Rowling*, y por lo que se ha visto hasta ahora en la red, las escenas más importantes, las más divertidas, entrañables y terroríficas han sido plasmadas en este largometraje de 157 minutos de duración. Haciendo especial hincapié en el baile, las pruebas y el regreso de *Quien no debe ser nombrado*...

Precisamente, esa es una de las escenas más reservadas. Porque la verdad sea dicha, con tanta foto promocional, vamos a ver la película con una extraña sensación de *deja vu*.

Asimismo, y como pequeño detalle a destacar, la banda sonora original de la cuarta película no ha sido dirigida por el señor *Williams*, como hasta ahora, sino por varios grupos y además... las canciones las escogieron los propios actores (no os asustéis cuando la escuchéis).

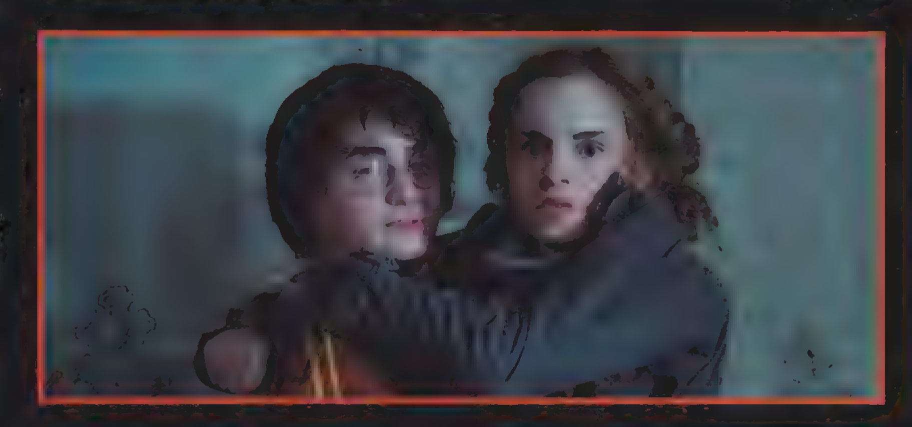
ARE YOU READY?

¡Yo sí! Así que el 25 de noviembre ya sabéis (aunque se anunció para el 18, es que nunca se aclaran...): Todos al cine (más que nada porque los adictos a la fantasía tenemos octubre, noviembre y diciembre un poquito llenos de estrenos). No podemos hacer un juicio premeditado pero lo visto hasta ahora augura una película fiel a la historia y con los toques a los que *Newell* nos tiene acostumbrados: sonrisas tímidas, color rosa, miradas de cordero degollado, color rosa, escenas llenas de romanticismo y más color de rosa (sólo fijaos en la ropa de *Emma Watson* (*Hermione*) y de *Bonnie Wright* (*Ginny Weasley*)).

Hale, el mes que viene más, con el comentario sobre la adaptación española ya listo y en firme, y quizá alguna sorpresilla de última hora.

"Ahora, señor Weasley, ponga su mano derecha en mi cintura" Minerva McGonagall
"¿Dónde?" Ron Weasley

Mai Belda



© TODOS LOS CONCEPTOS, TÉRMINOS, NOMBRES PROPIOS, PROPIEDAD DE JK ROWLING Y WARNER BROS.

Sorteo

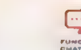
NINTENDO DS™

















SORTEAMOS UNA NINTENDO DS AZUL Y UNA NINTENDO DS ROSA. AMBAS CON UNA NINTENDOG!!!!!

¿Harto de eso de "no hijo no, un perro no que ensucia mucho"? Pues tranquilo, ya no hay excusas. Llega Nintendog, el amigo perfecto, una mascota con la que jugar, divertirte, y pasarlo en grande como si fuera un perrito de verdad.

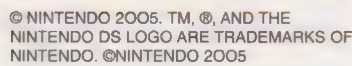
Y para que nadie se quede sin su amiguito, Nintendo y Minami os ofrecen la posibilidad de conseguir uno de estos simpáticos animalitos completamente gratis.

Conseguirlo es muy sencillo, solo tenéis que escribirnos diciéndonos cómo nos ayudaríais a mejorar la revista, cuál sería la Minami perfecta que te gustaría compartir con tu amiguito perruno, adjuntando el cupón de la esquina y enviándolo a:

"Concurso Nintendog"
Minami- Ares Informática S.L
Pasaje mercuri s/n Nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona).

El plazo terminará el 31 de diciembre de 2005, date prisa en enviarnos tu carta.

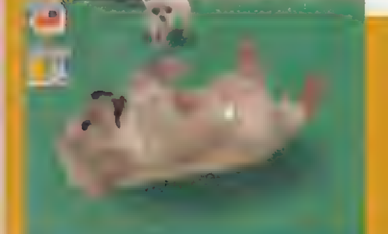



© NINTENDO 2005. TM, ®, AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©NINTENDO 2005

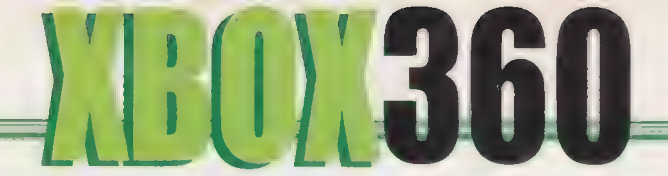


+









Rompiendo los Límites

El pasado 19 de Octubre tuvo lugar la presentación exclusiva y a puerta cerrada de la nueva máquina de Microsoft. Como no podía ser menos, Minami estuvo ahí, conociendo los pormenores de la que promete ser la máquina de ocio del futuro y poniéndonos 'púos' a pastelitos.

DATE LA VUELTA

Lo primero que quisieron dejar claro es que **XBOX360** no es una nueva videoconsola; es un centro de entretenimiento, una consola de control de contenidos digitales, un reproductor DVD doble capa a 12X de capaz de leer formatos de imagen y audio como JPG, MPEG, WMA, MP3... y una herramienta de ocio innovadora.



Con un rendimiento de CPU de 115,2 GFLOPS (estamos hablando de una CPU IBM PowerPC con 3 nucleos a 3,2 GHz, cuando la **XBOX** anterior trabajaba con un Intel Pentium III a 733MHz con un rendimiento de 1,466 GFLOPS, es decir que se ha aumentado el rendimiento de la consola del mercado actual más potente técnicamente en más de un 1.100%), Una RAM de 512 GDDR3, la posibilidad de mover 500 millones de polígonos por segundo, y generar 16 texturas simultáneas (**XBOX** generaba 4), **XBOX360** se muestra como la opción perfecta de estas navidades para los amantes de la alta definición de audio y sonido, aportando las opciones de audio 5.1 y 7.1 en todos sus títulos, reproducción DVD con *scan progresivo*, y una resolución máxima en pantalla de 1920x1080. Y los que no tengáis plasmas super caros en casa estáis de enhorabuena, pues la consola incluye un *cable VGA* con el que poder disfrutar de la alta definición en nuestro PC.

Resumiendo todo esto al cristiano, estamos hablando de un nuevo concepto de videoconsola capaz de aprovechar lo último en tecnología punta, pero dando a su vez un resultado impecable en los medios de reproducción y visualización de toda la vida. No es que vayamos a necesitar un plasma de 41 pulgadas y un *home cinema* para poder usar la consola o jugar sus títulos, sino que si tenemos la suerte de poseer alguno de estos instrumentos de ultimísima generación la consola va a saber detectarlos y ofrecernos el mejor resultado de forma impecable y sin ninguna ralentización ni pérdida de calidad en su ejecución. (Los que hayáis probado alguna otra máquina en un plasma sabréis a lo que me refiero).

CONECTA CON EL FUTURO

Por otro lado, y como no podía ser menos, los desarrolladores de Microsoft y **XBOX360** han tenido especial cuidado en el campo de la conectibilidad de la consola en dos aspectos fundamentales: por un lado, el campo de los periféricos, y por otro el tema de la actividad *on line*, cada vez más presente en el día a día de los aficionados. Para ello han dotado a su máquina de bastantes puertos y ranuras en las que podremos enchufar desde los mandos clásicos con cables hasta una PDA, un puerto *Bluetooth* compatible, o una sandwichera eléctrica (bueno, ésta última se puede enchufar, otra cosa es que rule). Por un lado tenemos los 'slots' de los mandos, que nos ofrecen la posibilidad de conectarlos a la trasera de la máquina para no afear el frontal, que dicho sea de paso es extraible y personalizable con diferentes frontales ideados por los mejores diseñadores de los cinco continentes; también están las ranuras parejas de las tarjetas de memoria; un puerto infrarrojos por si los cables nos molestan con su correspondiente botón de ajuste; tres puertos USB 2.0 con las miles de posibilidades que ello supone; puerto Ethernet preparado para WiFi 802.11 A, B, y G, videocámara, y lo mejor de todo, la posibilidad de conectar directamente la consola a nuestro ordenador con Windows XP Media Center Edition y controlar de esta forma todos nuestros contenidos digitales desde el navegador de **XBOX360.**

Los periféricos por sí solos merecerían muchas, pero muchas páginas, así que centrémonos en lo importante: Los botones blanco y negro del PAD han cambiado su situación respecto a la anterior edición convirtiéndose en gatillos. O lo que es lo mismo, al fin podremos tener control absoluto sobre el juego sin tener que hacer malabares con los codos ni apretar botones con la lengua (ríete, ríete, pero a ver como disparas sino desde el coche en el GTA). Por otro lado el PAD incluye dos jugosas novedades: la primera, poder conectarlo directamente en nuestro PC y usarlo como mando de control (Ovación general en la sala), y el segundo y aún más interesante: la inclusión del *botón 360*, un botón mediante el cual podremos acceder al menú navegador de nuestra **XBOX360** y realizar cualquier acción, desde



chatear con los amigos pidiendoles trucos para pasar el punto en el que nos hemos quedado colgados hasta cambiar las pistas de audio de la partida por otras que tenemos guardadas en nuestra tarjeta de memoria, disco duro, o incluso nuestro ordenador.

Pero no solo de mandos vive el jugón, así que entre los diversos periféricos que irán saliendo para **XBOX360** encontraremos un sistema de audio y voz para nuestras partidas on line o para chatear directamente con la peña mientras echamos una partida, estemos jugando con ellos o no; una videocámara de alta resolución con capacidad fotográfica para compartir nuestro lindo careto con el más vil de los oponentes; o el mando multimedia Universal, con el que podremos acceder a contenidos de nuestro ordenador, movernos entre las carpetas de la consola o el PC y mover los contenidos, reproducirlos, gestionarlos, etc. Sin embargo, los periféricos no acaban ahí, ya que al conectar los diversos periféricos de nuestro PC a la consola podemos encontrarnos con la grata sorpresa de que esta los reconoce y los puede usar sin ningún problema, ya sean dispositivos de almacenamiento de datos, reproductores de MP3, PDAs, y un largo etcétera que los asistentes a la presentación estuvimos comprobando con nuestras propias herramientas (cámaras digitales, PDAs, etc). Eso sí, se negó en todo momento que se fueran a sacar drivers para **XBOX360** de los diversos dispositivos.

NAVEGA

Sobre la experiencia *on line* que **XBOX360** se compromete a ofrecer no puedo menos que decir que me dejó con los dientes largos, muy largos. Y es que además de ofrecer el ya clásico sistema de juego *on line* de Microsoft, con conversaciones durante el juego sin que se pierda calidad, **XBOX360** maneja un nuevo sistema *Live* mediante el cual podremos ver el careto de nuestro contrincante mientras le damos la paliza de su vida en una partida de ese género que tanto domina, a la vez que creamos nuestra propia ficha de jugador en la cual vendrán nuestros datos, logros, preferencias de juego (se guarda la configuración de los mandos para que sea la misma en todos los juegos de las mismas características, olvídate de pasarte media hora equivocándote con el freno de mano o gastando valiosas granadas que explotan quitándote vida porque no encuentras el botón de acción), y concepto de experiencia 'jueguil', de forma que esta ficha será contrastada de forma automática con la de otros jugadores para que seamos conjuntados en todo momento con gente afín a nuestras capacidades y filosofía, asegurando partidas divertidas y sobre todo muy ajustadas a cada jugador.

Por último, el nuevo *XBOX360 Live* nos ofrece la oportunidad de ganar puntos de varias maneras (la más llamativa sin duda es la de poder crear nuestros propios escenarios de juego y compartirlos en la red subiéndolos al bazar) esos puntos podrán cambiarse por demos, música, contenido extra, o incluso títulos arcade que desarrollarán las mejores compañías de entretenimiento de toda la vida y pondrán a descarga a un precio que rondará los 6 euros.

El nuevo sistema *Live* estará listo para la fecha de lanzamiento de **XBOX 360**, e incluirá dos paquetes, uno gratuito (*Silver*) y otro de pago (*Gold*) con una cuota de 59,95 al año que podremos pagar con tarjeta de crédito o, mejor aún, tarjeta prepago que servirá para todas nuestras gestiones por la net.

¿RETROQUÉ?

Retrocompatibili-dad, chiquillo, retrocompatibilidad, o lo que es lo mismo, la posibilidad de jugar a los títulos antiguos de **XBOX** en nuestra nueva y preciosa **360**.

Desde Microsoft nos aseguran que en breve estará disponible la oportunidad de jugar los títulos más exitosos de su consola negra en la nueva máquina mediante el uso de una bibliotecas que se descargarán directamente a nuestra **360** mediante su conexión a internet sin necesidad de complicarnos la vida por menus de descarga, ftps en idiomas extraños, o conversiones mecánicas a lo *Hermanos Pérez*. Eso sí, los que no tengan conexión a internet pueden volver a respirar tranquilos, pues a partir de ahora, todos los juegos de **XBOX** incluirán entre sus archivos esas bibliotecas que permitirán jugarlos en su nueva hermana sin necesidad de ya.com (o la que sea).

EN RESUMEN

Y tranquilos, que de juegos hablamos en la siguiente página, estamos hablando de una máquina que hará soñar a muchos y que se compromete a hacer las cosas bien desde el principio, algo que siempre es positivos para nosotros. Y como muestra un botón: Todos los juegos (los españoles, claro, que no se nos mosqueen nuestros lectores latinoamericanos) vendrán traducidos y subtitulados al perfecto castellano, nada de "frijolitos", "What are u duing", ni pasas en vinagre.

XBOX360 estará a la venta el 2 de Diciembre de 2005 en dos versiones: *Core System*, que incluye la consola, un mando con cable, y cable de conexión euroconector, todo a 299 euros; y el pack *360*, que incluye mando inalámbrico, disco duro extraible de 20 GB, cable de televisión con conexión VGA y euroconector, un sistema de audio y voz para el juego on line, y un trial de 30 días para el pack oro (el de pago) de *XBOX Live* a un precio de 399 euros, ambas exactamente idénticas excepto por el frontal, que en el caso del pack *360* es platino en vez de blanca.

Rafa del Río



Pero dejémonos de rollos técnicos, movidi-tas pijas de modos de juegos on line, packaging, diseño y periféricos y vayamos a lo gordo, a los juegos, que para algo tuvimos el placer de ser de los primeros en echar un partidazo con los carros hiperrealistas de Project Gotham Racing o cabalgar con libertad por los escenarios de Kameo.

¿A qué Juegas?

CATÁLOGO DE LUJO

Eso es de lo primero que puede vacilar esta recién nacida del mundo del entretenimiento, ya que no solo cuenta con el apoyo de las third parties más emblemáticas del mundo del entretenimiento (desde SEGA a CAPCOM pasando por Konami, TECMO, EA, Eidos, Proein, Square-Enix, Bethesda, Namco, Ubisoft, y un larguísimo etcétera), sino que ya son muchos los títulos que se han confirmado para **XBOX360**, algunos tan jugosos y esperados como **Final Fantasy XI**, **Call of Duty 2**, **Tomb Raider: Legend** en el que Lara pinta mejor que nunca, **Elder´s Scroll IV: Oblivion** (Yum, yum), o **Quake 4**; entre otros muchos como **Comdemned** (terror en estado puro), **Mass Effect** (RPG de ciencia ficción), o **Halo 3**.

Pero ya sabéis que en Minami no nos gusta hablar de aquello que no hemos visto, las leyendas de fantasmas no son lo nuestro, así que vamos a centrarnos en lo que pudimos ver y jugar en la presentación:

KAMEO: ELEMENTAL POWERS

En este título de aventuras Microsoft nos propone ponernos en la piel de *Kameo*, la hija de la Reina de un mundo de fantasía que se ve amenazado por el temible *Rey de los Trolls* y su ejercito de criaturas montruosas. En la piel de *Kameo* deberemos ser capaz de controlar a las diez criaturas elementales que nos ayudarán a cumplir nuestra misión, salvar el mundo y rescatar a nuestros *Ancestros*.

Dejando de lado el guión, lo que realmente sorprende de este título es que es capaz de demostrar lo que es tener tres núcleos a 3,2Ghz funcionando a pleno rendimiento en una CPU dedicada: Texturas a tutiplen, Efectos de luz, humo, desperfectos de terreno, explosiones, y cientos de personajes moviéndose en pantalla en plena batalla campal con nuestra querida *Kameo* arrancando briznas de hierba mientras cabalga en su montura, y todo ello sin perder un ápice de calidad y sin ninguna (y cuando digo ninguna quiero decir ninguna) ralentización.

DEAD OR ALIVE 4

Personalmente, y que me perdonen los fans de la saga, fue el título más flojo de cuantos vimos en la presentación, y es que si bien el nivel gráfico y de detalle era pasmoso, no dejamos de asistir a una nueva entrega de una saga que ya poco tiene que ofrecer. Mucha teta grande, mucho culito respingón, y mucha llave enseña bragas, no obstante, y comparando con las impresionantes posibilidades que ofrecían los otros títulos, las pocas novedades que pudimos ver tales como la apertura de los escenarios o la posibilidad de ejecutar nuevos movimientos y evasiones, amén de llegar a sitios secretos lanzando a nuestro rival por delante como si de una *pokeball* se tratara no hacen justicia a lo que **XBOX360** puede hacer.



PROJECT GOTHAM RACING 3

Y si con **DOA4** me quejo de que podrían haber exprimido más la cosa, con **PGR3** me tengo que quitar el sombrero, porque a pesar de no ser fan de este género, el cuidado con el que han tratado todos los puntos de los escenarios y los vehículos, así como el respeto que han demostrado hacia el jugador añadiendo mil y un detalles, no merecen menos. Todos los tramos del juego han sido grabados y reproducidos al milímetro, pero no solo los que aparecen en el trazado de la carrera, sino también los que podemos observar de fondo al pasar a 300 Km/h junto a una bocacalle cualquiera, y para que nadie se lo pierda, el juego nos permite parar la acción, sacar nuestra cámara de fotos, y examinar cada detalle y cada objeto en pantalla como en la famosa escena de la foto de **Blade Runner**. Y eso por no hablar del efecto de velocidad y la suave maniobrabilidad de los vehículos: Francamente increible.



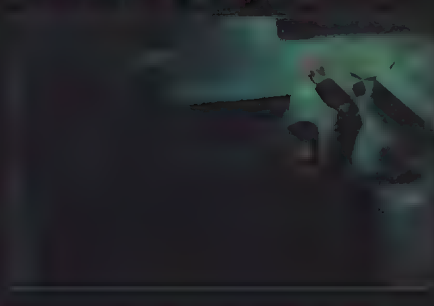
PERFECT DARK ZERO

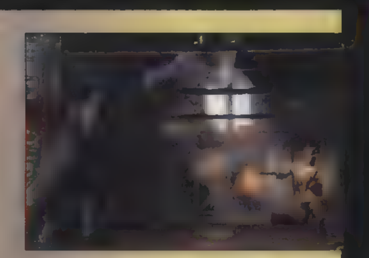
Y llegamos a uno de mi preferidos: **Perfect Dark Zero**, un título de acción en formato shooter en primera persona que hacen que la espera (se ha prometido su lanzamiento más veces que el de la película de imagen real de **Evangelion**) haya merecido la pena. Pudimos jugar un nivel en una ciudad futurista perfectamente trazada, y el modelado de los edificios, los efectos de luz, el diseño de los personajes y su fusión con el escenario y los diversos efectos de zoom y disparo del armamento dejó boquiabierto al público, a pesar de las explosiones, que no dejaban de ser un tanto originales. vehículos futuristas, mogollón de niveles, y un armamento suficiente como para empezar una guerra a pequeña escala. ¿Alguien pide más?.

Rafa del Río

MATRIX: PATH OF NEO







GUN

Después de que títulos como Red Dead Revolver o el frustrante Samurai Western nos hicieran pensar que era imposible conseguir un juego del oeste que cumpliera las expectativas del público más exigente Neversoft ha decidido demostrarnos que estábamos equivocados. Con un motor de juego más que brillante, un aspecto gráfico impecable, y una ambientación soberbia, Gun ofrece un amplio mundo en el que podremos explorar a nuestro antojo mientras nos recreamos en las diversas situaciones y tópicos del oeste: buscar camorra en el saloon, dejarnos los dólares de plata en las timbas de póker, ver a las cabareteras bailando el can-can, inmiscuirnos en los clásicos duelos al sol con los arbustos rodantes ambientando la escena, o incluso aceptar diversos trabajos, ya sea de cazarecompensas con especial atención a los carteles de "Se Busca" de la oficina del sheriff; o de mensajero del Pony Express al más puro estilo 'Jóvenes Jinetes'.

En resumen, un título que hará las delicias de los aficionados al cine del oeste y de aquellos que sueñan con cabalgar hacia el sol poniente.

PLATAFOR.: XBOX, PS2, PC
SALIDA: Noviembre
JUGADORES: 1

Age of Empires III

Hoy en día es imposible hablar de videojuegos de estrategia en tiempo real sin que automáticamente nos venga a la cabeza el nombre de **Age of Empires**. Tras situarnos en el Imperio Romano y la Edad Media en sus anteriores entregas, **Age of Empires III** pone a nuestra disposición El Siglo de Oro (1500-1850) y nos propone manejar una potencia europea en su búsqueda de las riquezas y colonización del continente americano.

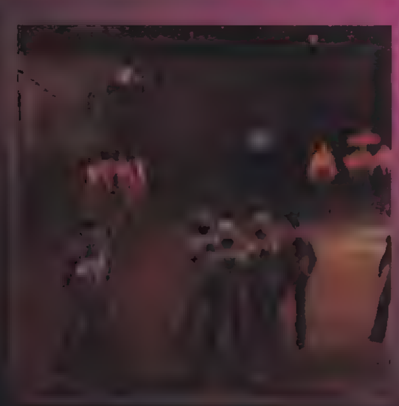
Tenemos a nuestro disposición nueve culturas entre las que elegir nuestros personajes, entre ellas la británica, la francesa, y como no, la española. Asímismo, podremos elegir también la nacionalidad de nuestro personaje principal, que no tiene por qué ser la misma que la de la potencia que manejamos. Pero no sólo de nuevas culturas y épocas viven los aficionados, así que además **AoEIII** añade todo un catálogo de novedades entre las que se encuentra un sistema de combate mucho más realista que el de anteriores entregas, así como la idea de *Metropoly*, la capital de nuestra potencia en Europa que podremos personalizar a nuestro gusto y que será el claro exponente de la situación en el Nuevo Mundo.

PLATAFORMAS: PC
SALIDA: Noviembre
Nº DE JUGADORES: 1





The Warriors



[illegible] pio "gang" y convertirnos de golpe y porrazo (nunca mejor dicho) en los amos y señores de las calles.
Como no podia ser menos en un título de esta índole, nada mejor para ir creandonos una reputación que convertirnos en delincuentes de poca monta: Atracos a mano armada, desvalijamiento de tiendas y pisos, tirones, y por supuesto robo de coches serán la tónica habitual, unidas en todo momento a un motor de peleas y combos que supera con creces lo anteriormente visto en otros títulos de la misma compañía: Olvídate de esas bromas de cámara y la dificultad de golpear a la persona que quieres, en **The Warriors** todo ha sido preparado para que solo tengamos de preocuparnos de dejar volar nuestraimaginación y liberarnos del estrés acumulado a golpe de botón, con nocturnidad y alevosía



PLATAFORMAS: XBOX,PS2
SALIDA: Noviembre 2005
Nº DE JUGADORES:1

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

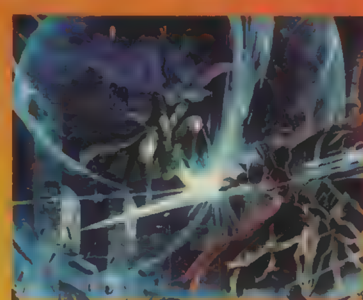
Uno de los más famosos y adictivos videojuegos de estrategia llega por fin a Nintendo DS con todos lo elementos que le han logrado alzcanzar el primer puesto en el podio de los juegos por turnos gracias a su estética manganime más que lograda, un interfaz sencillo y adictivo, unos personajes carismáticos unidos a un soberbio guión, y un ambiente colorido y preciosista.
Sin duda NDS se ha vestido de gala para recibr el último título de la saga, y es que no se puede menos que decir que se han superado con creces, como debía ser: Nuevos personajes, varios modos de juego, una estética aún más colorida y preciosista que en los juegos anteriores, así como nuevas habilidades y posibilidades de estrategia junto a un apropiado sistema de multijugador mediante conexión Wi-Fi son las promesas que ofrece **Advance Wars Dual Strike** a todos los fans de la serie, si bien para los principiantes mantiene el bajo nivel de dificultad del modo campaña haciendo que ese modo de juego pueda resultar excesivamente sencillo para jugadores experimentados.



PLATAFORMAS: NDS
SALIDA: Octubre 2005
Nº DE JUGADORES:1-Multi Wi-Fi

Fire Emblem
Path of radiance

Parece que nos toca hablar de estrategia este mes, y es que no hay plataforma que se libre de enganchar a sus usarios con horas y horas de bataIltas. En este caso se trata de GC, y de uno de los titulos más carismático de los RPG de estrategia por turnos: **Fire Emblem**. Tras su paso por Nes y las portátiles de Nintendo la saga vuelve a una consaola de sobremesa, y lo hace con un argumento absolutamente novedoso y separado del resto de capítulos de la saga, para que nadie pueda quejarse de que ha cogido la historia empezada. Nos veremos así metidos en la piel de un joven mercenario que, sin comerlo ni beberlo se encuentra de pronto atrapado en una cruenta guerra entre dos poderosos mundos. Todo esto llevado a cabo en unas preciosas 3D (por primera vezs en la saga) y siguendo el clásico sistema de lucha por turnos de *Intelligent System*, autores también de **Advance Wars**, comentado aquí al ladito.
Si te gustan el rol y la fantasía pero no sportas los infumables argumentos de square ni a los surferitos llorica con melenas y las cantantes pesadas, este es sin duda tu juego.



PLATAFORMAS: GC
SALIDA: Noviembre
Nº DE JUGADORES: 1



Marc Ecko´s:

Getting Up

El mundo de los videojuegos empieza a estar colapsado por historias y patrones que se repiten hasta la saciedad, con más o menos acierto y mejor o peor facturación técnica. En un momento en el que la cosa ya empieza a reducirse a cuestiones de capacidad, juegos de luces, realismo y poco más, nos llega **Getting Up**, un juego de aspecto transgresor y concepto único en el que se rinde homenaje a la cultura del graffity mezclándola con una serie de elementos apetecibles e infalibles a la hora de llamar al gran público y hacerle disfrutar varias horas. En una ciudad dominada por un sistema de gobierno autoritario y dictatorial debemos ponernos en la piel de un joven rebelde que se niega a que las fuerzas policiales le cierren el pico. Armados con nuestros botes de pintura debemos dejar patente la realidad de lo que está ocurriendo con nuestro arte en los muros y paredes de esa metrópoly inhumana a la vez que aprendemos de los mejores maestros del arte urbano diferentes técnicas de stickers (pegatinas) carteles, brocha, etc.

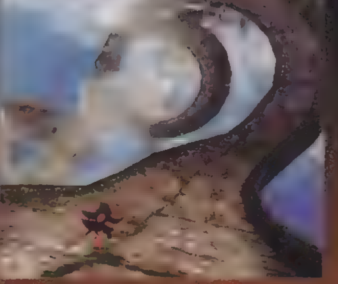


Pero logicamente eso no es todo, ya que para poder enfrentarnos a las dificultades que encontraremos a nuestro paso el juego ofrece un interesante sistema de sigilo y navegación por los inmensos escenarios, así como un completo catálogo de movimientos y habilidades que nos ayudarán a trepar hasta lugares inaccesibles, descolgarnos por paredes y mobiliario urbano, ocultarnos de nuestro perseguidores, y por supuesto enfrentarnos a ellos si así lo deseamos, utilizando un extraño estilo de combate que mezcla pelea callejra, capoeira, y boxeo en una serie de movimientos muy del estilo de Hip Hop bastante espectaculares.

Configurándose como una mezcla de **Prince Of Persia**, **Splinter Cell**, y **Jet Set Radio** con escenarios a lo **Man Hunt**, **Getting Up** es sin duda una oferta muy atractiva para los fans del *urban style* así como para aquellos que estén hartos de cargarse terroristas sin sentido o que simplemente sepan disfrutar de un buen título.

PLATAFORMAS: XBOX, PS2, PC
SALIDA: Noviembre
Nº DE JUGADORES: 1

Shadow the hedgehod



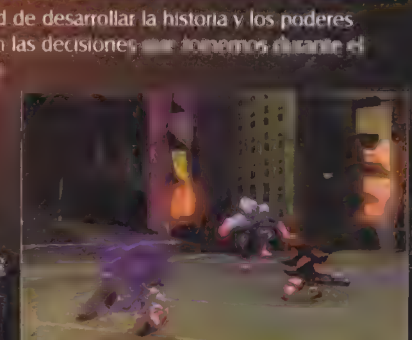
Se acabó lo que se daba. Después de varios años parece que al fin los tipos del Sonic Team se han enterado de que Sonic y Tails son más ñoños que un tomo de la colección "Un manga, un romance" de Planeta y se han decidido a dejarnos vivir nuestras propias aventuras a manos del personaje más conflictivo de la saga que tantas alegrías diera a la 16 Bits de SEGA allá por los finales de los ochenta.

En esta ocasión Sonic Team y Atari nos ofrecen la posibilidad de encarnar a Shadow, la némesis de Sonic, que debe recuperar la memoria mientras se enfrenta a las terribles hordas de invasores que están destruyendo el planeta, o bien ayudándolos en su cometido, la decisión es nuestra.



El ya clásico motor de Sonic Adventures ha sufrido varias modificaciones para adaptarse a un modo de juego más frenético y cercano al estilo de acción que debería primar en un juego protagonizado por el oscuro herizo robot. Varios efectos de cámara que aumentan la sensación de velocidad, un motor gráfico mucho más cuidado y mejorado 8especialmente apreciable en la versión XBOX), la posibilidad de desarrollar la historia y los poderes de nuestro personaje según las decisiones que tomemos durante el juego, y el uso de vehículos tales como coches y robots son las nuevas bazas que ofrece Shadow the Hedgehod

PLATAFORMAS: XBOX, GC, Y PS2
SALIDA: Noviembre
Nº DE JUGADORES: 1



¡ESTO ES GREENWOOD!

EL SALÓN DE LOS PASOS PERDIDOS

Un año más llega el Salón del Manga de Barcelona. El evento más importante en el mundo del manganime nacional, al que ningún evento, jornada o parecido ha conseguido desbancar.

Sinceramente, todos esperamos la llegada del Salón para dar fin al "año manga" (que es como el año fiscal, pero sin Hacienda). Los disfraces de cosplay, las novedades, actuaciones, el dinero... todo se reserva para estos días (antes tres, ahora cuatro).

Todo esto a pesar de las notables carencias del evento de La Farga, especialmente a la hora de traer autores invitados. Resulta muy difícil creer que Ficomic, que es capaz de invitar a autores célebres del cómic americano y europeo con ocasión de su Salón del Cómic, se vea incapaz de conseguir más de un japonés (mangaka, músico, etc.). Y alguien más apropiado que el desconocido diseñador de personajes de **NeoRanga** o **12 Reinos**, con todo el respeto a su persona. Estoy seguro de [illegible]sando con el tiempo suficiente (y las fechas del Salón estaban decididas hace meses) se hubiera podido invitar a alguien más.

Y, sin embargo, el evento de La Farga cada vez atrae más gente. Llevamos diez años (once con el actual) celebrándolo y la gente no falla nunca. ¿O sí? Porque, no se nos olvide, esta edición se celebra de sábado a martes. No sabemos si le hará daño que haya un día laborable entre me[illegible] lunes 31 es oficialmente laborable, aunque se haga puente en muchísimos casos). Recordemos que muchos otakus venían de fuera aprovechando el fin de semana. Aunque este año haya más días de Salón, no estoy muy seguro de que el martes vaya a servir para algo... por lo menos, no va a atraer a más gente de la que venga el sábado y el domingo. Y menos si tenemos en cuenta que todo lo dicho lleva a que muchos veteranos en un cierto momento se cansen y decidan no gastarse el importante desembolso que supone una excursión al salón para ver a un completo desconocido que están entre material que en una semana podrás adquirir en tu tienda habitual. Supongo que el descuento que La Farga hace por el alquiler en fechas laborables sale a cuenta.

Porque al fin y al cabo, de dinero va la cosa: Ficomic se gasta dinero en alquilar el local, las tiendas pagan dinero a la organización, que lo gasta en organizar concursos (aunque los regalos de los mismos muchas veces los ponen los patrocinadores de los susodichos concursos), proyecciones, pagar el sueldo de los empleados (seguridad, megafonía, etc)... Los otakus se gastan el dinero en la entrada, en mangas, en DVD, en figuras, en libros de ilustraciones, en CDs de música... O sea que menos mal que no cobran (todavía) por apuntarse al concurso de karaoke.

Esto es lo que lleva a muchos otakus a decir que el SMM es un mercado persa más que un auténtico evento. Que lo comercial se impone a cualquier otra característica. Que lo único que interesa es meter cuantas más tiendas sea posible y llenar el espacio de todos los otakus posibles. Por cierto, un día vamos a tener una desgracia, y con la manía de la gente de bloquear las salidas de emergencia, estamos perdidos. Y hablando de desgracias, tampoco parece que importe mucho la seguridad de las tiendas (no pueden volver a repetirse los robos en los puestos del año pasado) ni su legalidad -un porcentaje altísimo del material "extranjero" suele ser pirata-. De acuerdo que la entrada no es esencialmente cara, sobre todo, comparado con otros eventos que se celebran en este lugar. Pero multiplicado por todos los otakus que entran, se convierte en una cantidad nada despreciable, ni mucho menos.

Aunque lo irónico es que hace años la entrada era más cara que cualquier manga, ahora sólo la línea económica de MangaLine se queda por debajo.



desde la torreta de mazinger Z

El futuro ya está aquí

-¡Vamos a reunir firmas en contra de Lázaro Muñoz!
-¡¡Sí, eso, hay que deshacerse de ese cabrón, contad conmigo!!
-Oye, pero... ¿tú no eres Lázaro Muñoz?

El Camino Perdido del Otaku 3. Matalo a Lázaro Muñoz.

Y sucedió, oh sí, que yo vi a la gente joven andar con tal aire de superioridad que yo en un momento comprendí que el futuro ya está aquí. Y yo caí enamorado del manganime juvenil... o algo así canturreaba para mis adentros mientras me juraba a mí mismo el año pasado que ese iba a ser el último Salón del Manga de Barcelona al que asistiera. Y voto a brios que lo he cumplido, ya que mientras escribo estas líneas mi hermano y sin embargo compañero de revista está preparando el petate para ir a Barcelona y pasarse tres días medio sordo escuchando a los participantes del concurso de karaoke y de Operación Friki.

Pero el futuro, como digo, ya está aquí y a mí me pilla con un porrón de DVDs por ver. ¡No tengo tiempo material de irme a Barcelona! Ni tiempo ni ganas, ya que me apetece más encerrarme a ver los OVAs de **Black Bible**, que me han recomendado, ejem, en la redacción de la **Minami**. Mejor dejar el futuro a los que vienen detrás, mientras los que ya tenemos un par de cosas más en la mente nos quedamos en casa calentitos.

Además, al mirar la lista de novedades de las editoriales para este Salón, mi desinterés ha alcanzado tal profundidad que ni la idea de comprar los OVAs de **KOR** me seduce. ¿Para qué ir cargando con una tonelada de mangas cuando los mismitos los puedes comprar en tu tienda favorita? Si regalasen algún peluche o algo, todavía. ¿*Hiroto Tanaka* de invitado especial? Por *Tezuka*, si a Avilés este año fueron *D'Israeli* y *Ann Nocenti*, a Barcelona, que algún colgado dice que es el mayor evento fuera de Japón, va el co-diseñador de personajes de **Super Gals!**, menuda comparación.

Junto a mi aburrimiento, que empieza a ser patológico, con respecto a los salones, jornadas y eventos, está que la verdad es que espero muy poco de la avalancha de novedades, tanto en manga como en anime, que actualmente inundan las tiendas. Sinceramente dudo que haya tal cantidad de lectores como para sostener una oferta tan amplia. Por el lado de la cantidad, me temo que la situación está copiando la del estado del libro en general, con una gran cantidad de títulos en el mercado (sólo hay que visitar la sección de libros de El Corte Inglés o la FNAC o el híper al que acostumbréis ir) pero con un número de lectores que se mantiene e incluso disminuye un poco. Esto, unido a la progresiva desaparición de las pequeñas librerías (en Madrid las que quedan se cuentan con los dedos de las manos), lleva a un progresiva mercantilización del libro, que acaba siendo un objeto de consumo más y pasa a depender de las leyes del mercado, antes que de la calidad literaria en sí.

Si esto pasa en España (con perdón), no podemos esperar mucho más desde Japón, paraíso del consumismo por excelencia. Las historias que nos encontramos en los mangas y animes son tan sumamente previsibles que quitan las ganas de seguir buscando. Es como si hubiese un guión preestablecido sobre cómo y cuándo se ha de poner tal cosa, o sacar a cual personaje diciendo otra cosa, o desvelar el misterio central de la trama sin explicar coherentemente nada, o meter la referencia cómica de turno, etc. Salvo honrosas y escasas excepciones, todo suena a visto y leído mil veces.

Ya vemos que en plano narrativo no hay grandes sorpresas, y tampoco las hay en el técnico. La animación por ordenador dista mucho de ser la panacea que se vaticinaba. Es verdad que ha contribuido a abaratar los costes de producción, pero también ha traído una servidumbre con la máquina; en efecto, parece que ahora la existencia de los ordenadores también implica la necesidad de usar CGIs (objetos generados por ordenador) incluso cuando no aportan nada a la historia. Más bien, el resultado suele ser un pegote que desfila sin venir a cuento por la pantalla. ¿Qué novedades había en **RanXephon**, **Candidate for Goddess**, **Vandread** o **Macross Zero**, todas con CGIs volando por doquier? Ninguna más que los mismos gráficos creados por ordenador. Como en el cine, el anime se ha contagiado del virus de los ordenadores (paradójicamente), que sólo se preocupa por poner más y más explosiones en pantalla.

Menos mal que nos queda Portugal y *Miyazaki* para recordarnos cómo una historia no necesita de excesivos colorines cuando hay una base sólida detrás; cuando hay un espinazo, una trama, nudo y desenlace; cuando hay personajes (*Madoka, Minami, Kyoko*... os echo de menos) y no meros estereotipos. Si *Tezuka* y las distribuidoras lo quieren, estas navidades lo podremos comprobar viendo **Howl's Moving Castle** en la gran pantalla.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(also know as "**Curro**")

*(...) Donde esté una piedra solitaria
sin inscripción alguna.
Donde habite el olvido,
allí estará mi tumba.*

GUSTAVO ADOLFO BECKER

Aviso que esto va de salones y batallitas, de moralina e inevitable moraleja final. Así que si nunca te moló el estilo de literatura de *Esopo* te lo puedes saltar, que aunque no sea una fábula aquí también los animales hablan, incluso se conectan por *messenger*, cosas de la ciencia moderna.

SALÓN COMEDOR

No es nada nuevo que cada vez que se escribe una reseña salonera todo quisqui acaba diciendo las cuatro cosas de siempre: que las tiendas son lo de menos, que las actividades valen de relleno, y que lo realmente importante es verte con tus colegas en el salón, conocer gente, y compartir la afición. Es curioso que todos los redactores, ya seamos profesionales, semi, o foreros con ganas de mostrar experiencia, coincidamos siempre en este punto. Da que pensar, porque visto así, ya podrían ahorrarse una pasta las asociaciones y en vez de tanta actividad y tanta chorrada de salón montar una merendola en el parque y cobrar entrada (bueno, perderían el dinero de las tiendas, todo hay que decirlo). El caso es que luego te paseas por el salón y siempre hay un grupo de cuarenta/cincuenta personas aglomeradas en el pequeño mostrador de una tienda cualquiera, quinientos dándose de leches por conseguir una plaza en el concurso de cosplay, y más de mil sollozando bajo el escenario porque no les dejan cantar en el karaoke libre. Así que dejémonos de rollo, está claro que esos elementos, tiendas y actividades, tienen su importancia en el salón (incluso las mesas redondas, aunque claro, no todos están en condiciones de conseguir llenos totales en la sala, como suele decirse, hay clases y clases.)

Entonces... ¿A qué tanta chorrada con lo de que lo importante es verte con los colegas? ¿Es cierto? ¿Es falso? ¿Leyenda urbana tal vez? Indudablemente no. Decía *Aristóteles* allá por el dosmiltrescientosypico antes de *Tezuka* que el ser humano es un animal gregario (que no es lo mismo que decir que *Gregorio* es un animal), y en este aspecto parece que los otakus somos muy seres humanos cuando vamos a un salón, porque entre nosotros, perdonadme la expresión, nos volvemos 'gregarios de cojones'.

No hay más que ver los gritos de la peña al encontrarse o conocerse, el buen rollo de los grupos, las fotos con ese tío que va disfrazado de tu personaje favorito o esa chica que va de la serie de tus sueños, y después una charla amistosa, un intercambio de 'imeiles' o de 'emeseenes', y ya tienes otro amigo del alma, alguien a quien animar en las largas noches de trabajo o a quien recurrir cuando tienes un bajón o un momento de alegría. Los salones son geniales, promueven la afición, nos hacen salir en los medios, nos dejan vivir tres, cuatro, cinco días de afición absoluta, y lo que es más importante, son como Mayoral: hacen amigos. Amigos inseparables que consiguen que en la despedida se te derrame una lágrima furtiva, y la vuelta en el avión sea un poco más amarga de lo que te habías pensado a la hora de salir hacia allá. Y creedme, por muchos salones que lleves encima, eso es algo que nos ocurre a todos siempre, a veces en mayor medida, a veces en menor.

PADRES EN APUROS

Pero no nos pongamos tiernos y cambiemos un poco de tercio. Tanto buen rollo y sentimentalismo tiene su cara oscura. Lógicamente, al igual que el hecho positivo de la aglomeración de tiendas y mercadería a la vista del otaku conlleva el hecho negativo de que existan cuatro cabrones capaces de birlar esa mercancía ante el rostro impávido de sus dueños, la concurrencia del buen rollo y el sentimentalismo exacerbado ayudan a los cuatro hijos de puta sin alma a optimizar esta situación haciendo su agosto entre los grupos de aficionados aprovechándose de una y mil maneras de la recién nacida amistad y si te he visto no me acuerdo compañero, o lo que es peor, compañera.

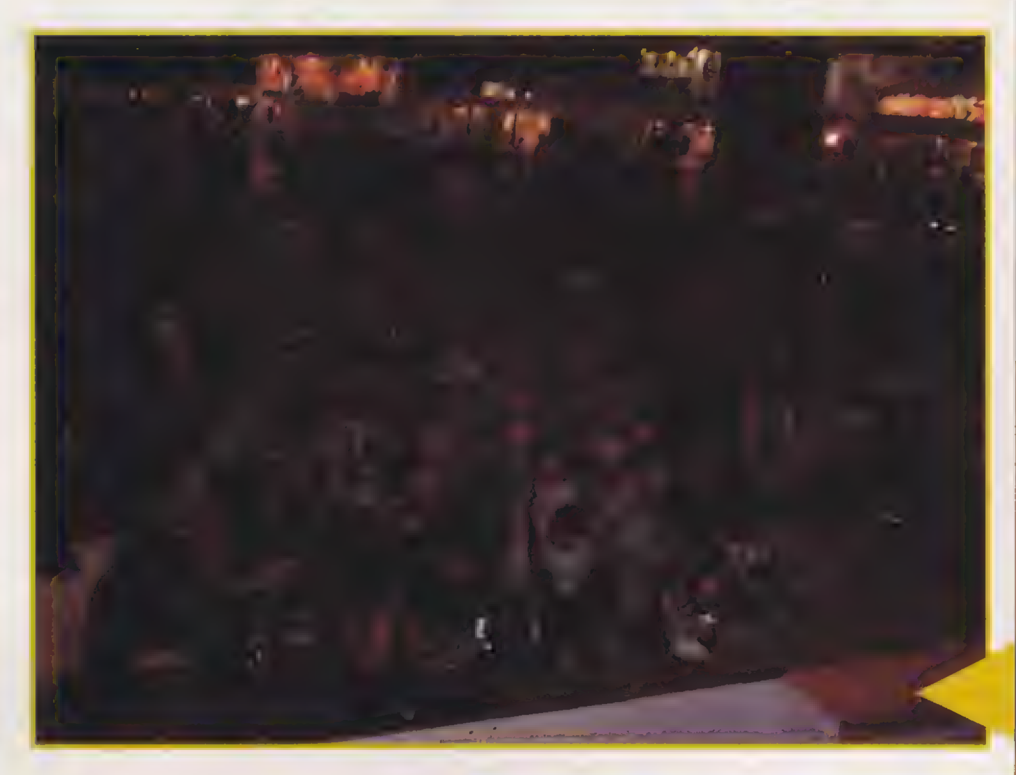
Tuve la suerte de poder hablar estos temas con un grupo de dos matrimonios, padres ambos, que me asaltaron a la salida de una de las mesas redondas a la que tuve el placer de asistir. El primero me pedía una lista de animes recomendados para la edad de su hija (trece años), tarea harto difícil estando el tema como está en el inframundo de Bittorrent. Me comentaban que ellos estaban dispuestos a permitir a su chiquilla asistir a los

PASE LO QUE PASE,
MINAMI VELA POR VUESTROS INTERESES



salones y disfrutar del manga y el anime; no obstante, les preocupaba mucho el conocer aquellos peligros a los que su hija pudiera estar expuesta: series no recomendadas para su edad, contenido ofensivo en la red, y por supuesto, gente con malas intenciones por MSN y chats. La respuesta estaba clara: para lo primero, nada mejor que compartir el anime y el manga con su hija, estar enterados de lo que ella puede encontrar en las librerías especializadas (¿qué mejor forma que comprando **Minami**?) y tener la mente un poco abierta para entender los contenidos que a un adolescente pueden llamarle la atención aunque a los que ya tenemos cierta edad nos puedan parecer simplemente patéticos. Para lo último, tal y como hablamos, gente chunga hay en todos los ambientes, desde el manga hasta el deporte, pasando por la moda, la música, o el macramé. Sin duda un entendimiento entre ambas partes, la no prohibición del msn para no convertirlo en un deseable objeto prohibido, y una conversación tranquila y sincera sobre los auténticos problemas que una chica adolescente puede encontrarse en un mundo en el que cuatro guindas podridas no deben estropear al resto de la cesta son las mejores opciones a la hora de evitar problemas futuros, teniendo siempre confianza en que por cada hijoputa que aparece nacen veinte tíos legales.

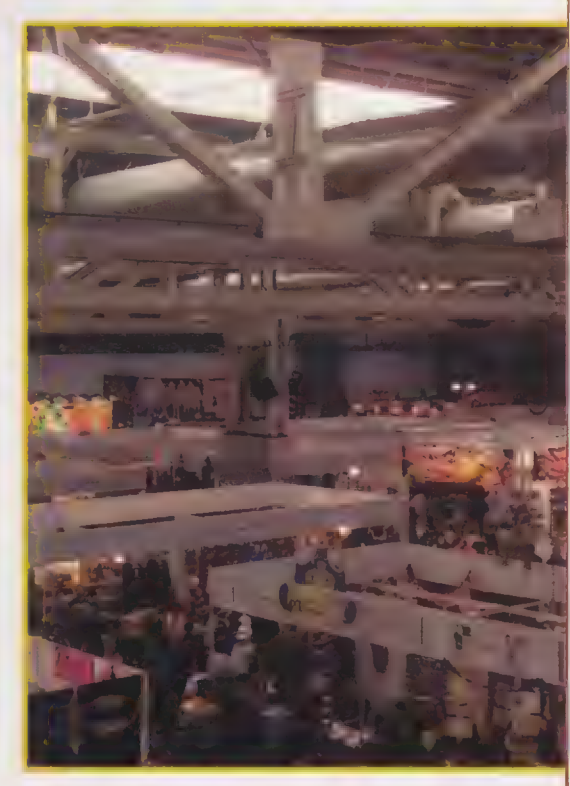
No me malinterpretéis, que no se trata de echarle barro al mundillo (como ya hemos dicho, basura hay en todos lados) sino de colaborar entre todos para encerrar esta basura en un cubo bien hermético del que no salga olor alguno, ayudar a limpiar la imagen del mundillo evitando conductas absurdas como el hacerle una foto a una chica que está de espaldas o gritarle burradas a las *cosplayadas* porque somos mu machos. Vamos a intentar mejorar este mundillo y ofrecer al resto de la sociedad una imagen de lo que realmente somos: aficionados sanos que disfrutan con sus gustos y viven su vida como cualquier otro tipo de su edad, y los otakus enfermos, los cerrados y los extraños... por favor, quedaos en casa mirando las columnitas del emule. Le haréis un gran favor al mundillo.



YO QUIERO TENER UN MILLÓN DE AMIGOS

Cambiamos de tercio, que me niego a terminar de forma negativa una opinión sobre un tema que me ha dado tantas alegrías y un evento en el que muchos habéis conseguido hacerme sentir como en casa. Los gritos de "que vuelva Lázaro" o "con Lázaro esto no pasaba", las preguntas preocupadas sobre su permanencia en **Minami** (que sí, pesaos, que se va pero seguirá aquí, dándome collejas, escribiendo puntualmente, y echando broncas a diestro y siniestro. ¿No veis que en clase tiene las manos atadas?) y sobre todo a nivel personal las palabras de ánimo, las peticiones de que por favor no os abandonemos, que queréis que **Minami** siga ahí a vuestro lado, francamente, me han llegado muy dentro. Muchas conclusiones son las que he sacado de este salón, muchas las alegrías que me he llevado, desde ver a aquellos amigos a los que estaba deseando conocer hasta varios proyectos futuros que poco a poco iremos notificándoos, pasando por el reencuentro con la peña de toda la vida.

Pero si una cosa me ha quedado clara en este salón después de ver la acogida que muchos nos disteis en el evento es que en **Minami** ya no podemos hablar de ventas ni de lectores. Tenemos que hablar de amigos.



Al otro lado de la barra

Muchas veces me he preguntado qué tal eran esos tíos que vendían cosas en los stands del Salón del Cómic o del Manga. Siempre pensaba "sería cojonudo trabajar ahí". Finalmente he obtenido una confesión al respecto, que aquí comentaremos hoy.

Como digo, ha existido la posibilidad de entrevistarnos con el dependiente de una de las tiendas participantes en el XI Salón del Manga de Barcelona, y en nuestra más que insana curiosidad y autodestructiva necesidad de escarbar en los estratos más profundos del mundillo, no hemos podido sino hacerlo, para que la verdad se haga pública. Ni mucho menos esto será un texto directamente citado, sino unas conclusiones a las que, en base a la entrevista, hemos llegado.

Este es el perfil de nuestro sujeto: Nombre "*Garganta Profunda*"; Stand "Mi jefe se enfadaría mucho si lo digo"; Actividad "Venta de merchandise".

Garganta Profunda empezó su semana sin demasiadas dificultades, sabiendo lo que le esperaba de cara al viernes, momento en el cual comenzaba el Salón del Manga de Barcelona. Hacia el jueves los nervios comenzaban a crisparse en su empresa, cuando el jefe veía que una vez más habría que improvisar lo que no se hubiese tenido en cuenta previamente al evento. Ni que decir tiene que nuestro héroe había dicho con anterioridad a sus jefes "*para el Salón faltará esto esto y esto*", pero como simple dependiente, nadie lo escuchó. De esta manera llegaba el viernes, cuando empezaba lo verdaderamente complicado. No sólo era el día de meter en cajas todo el material en tienda, precintar y agrupar; también era el día de las horas extra no pagadas. Esto nos llamó especialmente la atención. Preguntamos a *Garganta Profunda* el porqué de ser tratado de forma injusta laboralmente, y aun así continuar en su empresa. Su respuesta fue tajante: "*Necesito el dinero como cualquier otra persona joven. Muchos ven como un privilegio el trabajar en una tienda de este tipo. Yo ya no lo veo así, pero cuesta dejarlo. No te creas, si yo me fuese, pondrían a otro pardillo ilusionado como yo al principio, y hasta que se queme. Eso pasa en todos los trabajos, en realidad*".

Una vez pasado el viernes donde se descarga la camioneta y se organizan hasta cierto punto los productos a lo largo de los mostradores (aprovechándose al máximo el espacio interior del stand, para que las diferentes cajas de material queden accesibles, aun a costa de la movilidad/comodidad de los dependientes), comienza la etapa de trabajo duro: el salón en sí.

Garganta Profunda describe el sábado como un día de pesadilla; no sólo es llegar al lugar una hora antes de que abra sus puertas, y marchar una después de que las cierre. También supone un desenfrenado ir y venir de respuestas para el cliente, que no cesa de comprar, interminables cálculos mentales para dar cambio, constantes esfuerzos lumbares para sacar de sus cajas el objeto vendido en cuestión, y dejar el cambio en la caja del dinero, bien cercana al jefe. El horror de mirar el reloj, y ver que las horas no pasan, y por supuesto, unas manos negras como el hollín, de tocar polvorientos productos venidos directamente de almacén.

Las circunstancias especiales de este Salón en concreto, convirtieron la pesadilla en doble, dado que el número de clientes no bajaba del primer al segundo día como en anteriores ediciones del mismo, sino que se mantenía a un ritmo estable. Si bien el sábado sería tremendo, continuar al mismo ritmo durante el siguiente día produciría en el entrevistado una fatiga mental y física inimaginable, que conduciría a unos dos últimos días de absoluta y total desesperación.

Realizamos la siguiente pregunta, quizá un tanto osada, a *Garganta Profunda*: "*¿Tanto cansa atender la clientela?*". Su respuesta fue: "*piensa que no es sólo el vender; es contestar preguntas, dar el cambio bien, y controlar que los billetes que te dan no sean falsos (nos colaron una gran cantidad, e incluso monedas de otro país muy parecidas al euro), por no hablar de los típicos "déjame esto por tanto dinero, que no llevo más" o "hazme descuento que me he dejado una pasta aquí". También has de estar sacando artbooks de sus fundas para enseñarlos y controlar que no los maltraten, tener ojos para los clientes, y a la vez tenerlos para evitar intentos de robo en ángulos muertos de tu visión, bajar de los escaparates los productos que se agotan, poner los gashapon que se caen de nuevo de pie, pasar a los compañeros de stand el material que está en tu zona pero se vende por otra, memorizar todos los precios... no sé, son muchas cosas. Todo eso cuatro días seguidos en los que casi no descansas, en los que no te puedes sentar, y al final no sabes ni qué hacer... muy chungo*". Desde luego *Garganta Profunda* nos dejó impactados con este testimonio. A esto añadiríamos la prohibición expresa de tomarse descansos, el sólo poder ir al baño un par de veces en todo el día, tener que comer en el mismo stand donde se trabaja... Además, el dependiente nos habla de clientes raros de verdad que vienen, miran, se van, vuelven, miran, consultan cartera, se van, vuelven con colegas, cuchichean, se vuelven a ir, y media hora más tarde final-



mente compran; personas desconcertantes que compran *gashapon* femeninos en poses *sexys* con fines poco claros, niños ilusionados acompañados de madres meticulosas mirando lo que regalarán a sus criaturas con lupa de muchos aumentos, y realizando toscas preguntas al dependiente, propietarios de tienda a la búsqueda del mejor distribuidor, y por supuesto el eterno cliente *"¿tenéis tal?"* cuando es obvio que no hay tal, y desesperado cree que en los *stands* se guarda algo para el final.

Lo realmente conmovedor en el relato de *Garganta Profunda* sería el asunto económico; incluso estando acostumbrados al realismo laboral de nuestros tiempos, no nos dejó de impactar el hecho de que una persona que trabaja de nueve a veintiuna horas durante cuatro días seguidos, esté cobrando menos de tres euros la hora. Como no podía ser de otra manera, las palabras del entrevistado fueron: *"Es lo que hay. Es obligatorio para uno que trabaja en tienda atender también en el Salón. En realidad no es obligatorio por ley, pero bueno, si insinúas que no quieres hacer ese extra, corres el riesgo de que te tiren a la calle. Fastidia mucho cobrar tan poco cuando ves que el jefe termina la convención con más de veinte mil euros de caja hechos, pero ya te digo que es lo que hay"*.

Pudimos observar que el lunes y el martes había más bien poco trabajo para un vendedor, por lo que preguntamos a estos respectos a nuestro anónimo tendero. En su respuesta nos comenta que no sólo los dos últimos días son los de más cansancio, por el dolor de pies y el sueño acumulado, que derivan en una mala leche de campeonato; también son días de aburrimiento letal pasando la jornada prácticamente en la misma postura, habiendo de pisar el mismo metro cuadrado de suelo durante doce horas, y a la vez en los que los clientes más preguntas hacen, y menos compran. En lo referente a las preguntas, *Garganta Profunda* señala lo maquinal de las respuestas, es decir, se realizaban siempre las mismas preguntas, ante las cuales el vendedor, de forma automática, daba respuestas como *"está agotado ya, lo siento"*, *"no, no tenemos, lo siento"*, *"megafonía es aquel stand naranja que puede ver allí"*, *"le cambiarán la entrada por el manga en el stand de Ficomic"*, etc.

Si bien el trato al cliente, a excepción del inducido por el cansancio de los últimos días, era bastante bueno, también preguntamos por el trato a los productos que se vendían. *"Cualquier friki se escandalizaría de ver cómo metemos un artbook en su funda o cómo tenemos guardado el género (aplastado a lo bestia). Cuando estás tan acostumbrado al "mercha", lo trivializas tanto que lo tratas como si fuese algo de tienda cien, y da hasta risa ver cómo un producto que es maltratado de stand hacia dentro, una vez en manos del cliente parece un tesoro"*.

Finalizando la entrevista, preguntamos a nuestro protagonista si recomendaría su trabajo a los lectores de Minami; esta fue su respuesta: *"Ni loco. Cuando te metes en este rollo no sólo acabas del material hasta las narices, sino que empiezas a odiar todo el mundillo, ver los precios de fábrica y los que pone tu jefe para venta al público, la gente extraña, la competitividad entre tiendas, los malos rollos... pero lo peor de todo es estar perdiéndote el Salón totalmente, incluso cuando eres el primero en entrar, y el último en salir. Eso me frustra de mala manera"*.

¿SÓLO PARA SUS OJOS O PARA LOS DE CUALQUIERA?

Hace relativamente poco publicó *Jaime Ortega* un artículo sobre los objetivos de una serie, es decir, hacia quién iba dirigida. *"¿Sólo para tus ojos?"* creo recordar que se llamaba. No sé exactamente qué pensó el resto del mundo, pero a mí personalmente me hizo reflexionar bastante. No ya en términos del manga o el anime, sino en términos de entretenimiento en general.

Cuando un autor escribe, realiza, idea o graba algo (ya sea una película, una serie o un libro) suele encaminarse hacia un banda de edad o una ideología/gustos. Las típicas películas absurdas americanas del más puro estilo **American Pie**, van claramente dirigidas a la franja de 13 a 18 años. Pero, ¿con qué cultura? ¿En qué sociedad? Pese a que muchos piensen que las paranoias que aparecen son fruto de alguna mente desbocada, son mucho más reales de lo que se piensa. Cuando en EEUU filmaron esas películas, se quedaron realmente asombrados de la enorme aceptación que tuvieron en Europa. A ellos no les cabía en la cabeza que a los (supuestamente) cultos europeos les gustara una película donde se narraban las costumbres de los adolescentes americanos. Y la mayoría de sus películas son así. **Pearl Harbour** es absolutamente patriótica (si alguien no está convencido, sólo tiene que estar atento a las frases que dice la enfermera en voz en *off* al final) y también tuvo unos ingresos más que considerables en España.

Todo esto ocurre con todo el material de entretenimiento de importación. En el tema de los libros, se suaviza mucho más y las traducciones suelen adaptarse transformando las bromas y juegos de palabras al español. También es verdad que los escritores suelen tener algo más de cultura que los directores de las películas de clase ZZ (lo peor). Pero ¿en quién pensó el autor de **El código Da Vinci** al escribir su novela? ¿En el americano medio? ¿En el europeo medio? ¿En quién pensó *Maitena* cuando comenzó a publicar sus chistes? ¿Sólo en la sociedad de Argentina o también en la española? ¿Y qué hay de los autores manga? ¿En quién piensan cuando imprimen los valores de sus historias?

La respuesta a esto es bastante obvia. Piensan en lo que les resulta cercano y conocido: en su propia sociedad. Imprimen en sus historias los valores que se les han inculcado a ellos mismos principalmente porque no suelen conocer otros. Presentan en sus historias los pedazos de su cultura porque no suelen conocer otra. Y los tópicos que presentan son los tópicos que atraen a su sociedad.

Decía *Jaime* en su artículo que la consecuencia de traer el manga a España es que se terminan mezclando géneros, edades y sexos. Quizás se haga esto en un intento de adaptarlo a nuestra propia sociedad. La sociedad japonesa tiene un concepto de intimidad diferente al nuestro. Aquí dos besos en las mejillas son el pan de cada día a la hora de las presentaciones. Allí es casi una declaración formal de compromiso. Allí las japonesas no leen shônen porque sus ideales se reflejan en el shôjo. Aquí las españolas leemos todo lo que cae en nuestras manos porque el shôjo nos puede parecer ñoño, el shônen movidito y sêinen más serio y realista. Hay españoles que han seguido **Kare Kano** a lo largo de los 16 o 17 tomos publicados. Y esta serie se encuentra en su estantería junto a **Monster** o **Dragon Ball**. Que luego la editorial meta la pata y te den gato por liebre colándote **Card Captor Sakura** por un cómic para adultos, es problema de algún descerebrado que pasó de leérselo o no prestó atención (y mira que es difícil) a la cantidad ingente de petalitos de sakura por cm^2 que había entre sus hojas. Pero esto no implica que haya adultos que adoren **Card Captor Sakura** (volver a la infancia esporádicamente es bueno para la salud, lo que es malo es quedarse en ella indefinidamente).

Es verdad que el manga técnicamente no va dirigido a los lectores españoles ni a cualquier foráneo de Japón. Sencillamente es cómic publicado en semanarios que algunas veces consigue atravesar las fronteras del país del sol naciente. Sin embargo, no creo que esto sea un impedimento para que también arrase en otras culturas. Cuando se le pregunta un autor acerca de su opinión sobre el éxito de su manga en España, dice no saberlo porque no conoce la cultura española lo suficiente como para manifestar una opinión concreta del tipo "Los españoles se sienten atraídos por las historia del tipo A", o "El tópico B es muy bien aceptado aquí".

Al fin y al cabo, lo que circula por las tiendas no siempre va dirigido a quien finalmente lo lee o visualiza. Como la industria española no parece muy fructífera en cuestión de cine o de manga, nos seguiremos contentando con las historias japonesas y americanas que nos llegan por doquier. Que sean escritas en el contexto de otra cultura, no quiere decir que finalmente no resulten amenas o interesantes. Si yo escribiera un manga y este tuviera éxito en Japón, no estaría más sorprendida por el hecho de que haya llegado hasta allí, que por el interrogante de cómo les llegó a gustar. De todas formas, las buenas historias suelen ser las que gustan a todos, ya sea en el Atlántico, en el Mediterráneo o en el Pacífico. La diferencia de cultura siempre termina siendo ignorada, dado que los principios fundamentales de todas las sociedades y culturas son básicamente los mismos.

Shizuku

TIPOS DE OTAKU CONSUMISTA

Muchos otakus a fin de mes están preocupados por los gastos que conlleva serlo, llegando a pensar que es de locos gastar euro tras euro comprando mangas, merchandising, y cosas por el estilo, llegando al punto de que muchos dejan el mundillo por falta de recursos.

Clasificaciones de otakus por cuánto gastan, cuánto se consiguen, o cómo hacen para leer sus mangas, hay muchas, pero en esta ocasión, daré una clasificación desde esta perspectiva: la de un otaku chileno.

Entre los tipos de otakus, encontramos:

Otaku Roñoso: El que con suerte se gasta un euro al mes en conseguirse mangas. Se lo baja todo de Internet, y en páginas gratuitas, o le pide prestado todo a sus amigos, o hace favores por los prestamos. Se dicen que son ahorrativos; para mí, eso ya es ser roñoso.

Otaku de non-gastum forzado: Es el que por su suerte, que es del tamaño de la catedral de Santiago de Chile, hereda, recibe, o sólo se le regala los mangas que quiere. ¿Cómo?, excelente pregunta; no tengo ni la más remota idea.

Otaku promedium-gasto: El que gasta algún que otro euro por ahí y por allá, entre 5 a 10 euros al mes. Sabe controlar sus gastos, no llegando a ser mi roñoso ni de esos que se gastan todo el efectivo en lo primero que encuentra. Se compra uno o dos mangas al mes, y si es que encuentra una que otra rebaja, la sabe aprovechar.

Otaku "Gastón DeRocha": El que lo primero que hace cuando recibe el dinerillo suficiente para un manga, es ir corriendo a comprárselo. Es de los que cuando recibe dinero, se lo gasta en lo que sea, pero con prioridad 1 el manga. Gastos que van desde los 10 a 25 euros. Aún con un poco, pero no total control.

Otaku Gasta-Gasta: El que se endeuda hasta con 100 euros sin ningún problema, para comprar un buen lote de mangas y leérselos en menos de dos horas. Es un otaku que está al borde de la locura, pero NO 100% loco. Se le ve como un bicho raro porque gasta tanto en mangas.

Otaku very-crazy-gastador: Es capaz de vender la casa para comprarse los mangas. Se compra todos los mangas que salen a la venta, y si se los tiene que comprar a alguien porque se agotaron, pues gasta hasta el triple del precio de este para conseguirlo. Está 100% loco, y no le interesa el dinero mientras tenga sus mangas. Se le recomienda tomar ayuda psiquiátrica urgente.

Otaku con gastos tipo Friki: Es el que hace los gastos más raros que uno pueda ver: si ve un charco de lodo que tenga por casualidad la cara de algún personaje de manga, es capaz de comprarse el terreno entero, inclusive si se tratase de 1000 hectáreas. Loco por el manga, se caracteriza por ser raro en todo lo que hace, haciendo cosas tipo leer mangas al revés, o aprender japonés para no tener que leer las aclaraciones de la traducción porque, según él, le quita la gracia.

DarkTemplarMark

EL AUTISMO ES UNA REALIDAD

Hola a todo el equipo de Minami, me llamo *María* y soy una otaku de 17 años que siempre que puede (siempre que las pelas me lo permitan) sigue vuestro trabajo sobre información del mundillo del manganime y por ello, por vuestro esfuerzo y trabajo, os felicito y admiro.

Me gustan tanto vuestros artículos de manganime como de opinión personal, ya que no sólo la realidad es eso, una afición como la nuestra y la de muchos otros, pero hay una cosa que no me ha agradado mucho en un último número de la revista. Recientemente, en el número 64, en la sección de "Hoy nos pasamos por la piedra..." cuando se criticaba la serie **Utena, la chica revolucionaria**, alguien se encargó de calificar de "autista" a un personaje que, por su actitud reservada ,callada y solitaria, cree que ya se le puede comparar con dicha enfermedad mental y del desarrollo de la persona; con esta referencia al artículo, no voy a defender a tal personaje ni a la serie criticada (ya sé que hacéis esas secciones de buen rollo para reírse un rato) ni intento vetar a nadie en su derecho a expresarse, ni voy a meterme con quien lo escribió (entre otras cosas, porque no le conozco personalmente y prefiero pensar bien de la gente...), pero ahí está el problema en este tipo de cosas: que hay gente que cree que esto (esa palabrota llamada autismo) no es nada grave, sino una actitud voluntaria de alguien que tiene problemas para relacionarse con los demás y que por esa falta de sociabilidad, toma una actitud de aislamiento propio o de abandono voluntario a las relaciones humanas. Pues no, nada de eso; ya que no hay nada que demuestre al 100% que el autismo tenga esos síntomas, pues existen diversas variantes de la enfermedad que para nada corresponden a esa imagen que se ha creado del individuo solitario y de poco contacto social y si se mira de otra manera, ¿no existen personas que son socialmente incompetentes sin tener ninguna alteración psicológica? (y si no mirad a eso imbéciles que se pasan todo el día delante de un ordenador, creyendo que eso es una ventana a la realidad de la vida).

Pero esta linda sociedad nuestra se ha encargado desde cualquier época de mofarse (porque no es otra cosa que eso, cachondearse de quienes no pueden defenderse de los desaprensivos ignorantes que pueblan este mundo) de ciertas enfermedades o minusvalías que si son mentales, pues consideran más graciosas; es verdad que a veces se dice "estás sordo como una tapia" o "tío, que estás ciego perdido", etc, en expresiones diarias y haciendo referencia a minusvalías físicas pero sin ninguna mala intención, claro, y en cuanto a las enfermedades mentales siempre, no sé por qué ni me lo explico, provocan motivo de risa o las usan como un adjetivo peyorativo pensando que es algo que por gracia divina no les ha tocado a ellos y a otros sí e incluso se permiten el lujo de usarla sin conocer su gravedad para insultar a la gente creyendo que son eruditos de la ciencia infusa; esta situación se da y constantemente entre los estúpidos y si no, el ejemplo más claro está en ese artículo de *Rafa del Río* en el que mencionaba que al chico que cantó en japo en OT, alguien sin dos dedos de frente, se encargó de diagnosticarlo de autista como si de un psicólogo se tratase (claro que los psicólogos no tienen tanta mala leche, creo yo (*NdL: Sería más exacto decir que no están tan frustrados y amargados*)).

Seguro que estos frikis idiotas son de los que piensan, "pobrecito, pero como no me ha tocado a mí...", y ese es otro problema: no te ha tocado a ti, pero le ha podido tocar al vecino del quinto, a la hija del panadero... y no creo para nada que lo pasen bien con esa desgracia y encima si tuvieran que escuchar comentarios así, viendo la ignorancia y la incomprensión de la sociedad.

Bueno, creo que ya me he enrollado lo suficiente con el tema y no pienso extenderme más; tan sólo decir que para nada intento ofender a nadie por lo que dice, ni intento ir de lista o de salvadora mundial ni nada de eso. Tan sólo quería dar mi opinión y hacerla llegar además de felicitaros por vuestro trabajo con los artículos de opinión porque con ellos es bueno siempre recordarnos que la vida no es sólo manganime y una afición, sino muchas más cosas.

Un saludo a todos/as.

María-sama

(*NdL: Decir que el susodicho comentario de la sección "Hoy nos pasamos por la piedra..." se dejó (lo dejé yo, de hecho, que soy el que hasta ahora he estado supervisando siempre los textos) porque en ningún momento tuvo intención de ofender ni menospreciar a nadie. El tema es que para bien o para mal tal como dices se ha extendido el uso de ciertas expresiones como las que has mencionado, otras que no comentas pero que también se oyen mucho como cuando se te olvida algo soltar un "joder el alzheimer", o la que ha dado origen a todo esto de hablar de autismo cuando alguien no se relaciona mucho con su entorno cercano. Cierto es que si te pones a pensarlo banalizan problemas realmente graves y serios, pero igualmente cierto es que su intención en realidad no es insultar u ofender a nadie. O al menos, Minami no tenía esa intención, eso puedo asegurarlo.*)

El arte de la imaginación

Llegó diciembre, los turrones, regalos, fiestas... ¡¡¡Ya casi estamos en Navidad!!! Estáis calentitos en casa, pensando en lo bonitas que son estas fechas a pesar del frío que hace en la calle. Os entra la inspiración y...

¡...Llegáis un mes más a vuestra sección! Os recordamos que aquí podéis hacer volar la mente por vuestros mundos y periodos favoritos, inventar increíbles historias, divertiros en el proceso y mucho más.

AGRADECIMIENTOS

Cada mes estoy más contenta, más eufórica, más de todo. Y... ¿Porqué? ¡Pues gracias a vosotros!

Hemos de reconocer que iniciamos este proyecto sin demasiadas expectativas. Pocos teníamos la esperanza de que saliera adelante. Sólo la ilusión, el esfuerzo y vosotros en general, habéis conseguido que todo funcione (todavía me acuerdo de cuando *Lázaro* dijo que probablemente no duraría más de tres meses (*NdL: Que sí, que ya lo has dicho en otras ocasiones, que ya comenté que yo era el primer sorprendido del cambio de actitud del aficionado, pues cuando surgió esta idea (y otras como lo del Otaku no Baka) la tendencia había venido siendo una apatía que provocaba que cosas como el Manganami desaparecieran por falta de colaboraciones (La opinión de los lectores estuviera a punto de hacer lo mismo). Que hasta yo puedo equivocarme. A veces. Muy poco*)).

Pero ahora nos estamos dando cuenta de que la imaginación aún vive en cada uno de vosotros.

Os habréis dado cuenta de que digo mucho la palabra "Vosotros", y es que no puedo dejar de repetirla. Son vuestros sueños y esperanzas los que componen esta sección. Incluso me han comunicado que en la reciente encuesta entre los lectores de Minami, FanOtakuFic y Hoy nos pasamos por la piedra... son las secciones más votadas tras las de opinión. Lo cual me llena de orgullo, no por mí, sino por vosotros.

Muchas gracias a tod@s y espero que sigáis colaborando para que esta sección no muera nunca y siga subiendo.

Y ahora vamos a lo que más interesa. Sé que todos los que ya han participado esperan ansiosos ver sus nombres escritos aquí, porque para los que aún no lo saben, todos y cada uno de los lectores que colaboran con sus fanfics en esta sección aparecen con sus nombres, nicks y los títulos de sus obras.

¡Pues aquí los tenéis!

- Eriol - El momento del adiós (este chico no ha dejado de participar ni un solo mes. Esta vez con un fanfic de **Doremi**. Muchas gracias por ser asiduo de la sección).
- Kouji Minamoto - Cosas de la Edad Cap. 3 (este chico que también ha participado desde el principio nos muestra el último capítulo de esta alocada historia. Recuerda que al tener varios episodios tu creación entrará en el concurso de fics largos [cuando se haga]).
- Jeshua_Morbus - Buscando el paraíso en un sueño (también participó en otra ocasión. Parece ser que para lo poco que lleva esta sección, ya tenemos participantes aferrados).
- Yuyu Carin - El despertar del espíritu oscuro (no te preocupes porque sea tu primer fanfic, hay que aprender poco a poco. Tú diviértete haciéndolo y... ¡Cuidado con las faltas de ortografía!).
- Kanako - Cuidando a los amigos (eso, cuídalos que no hay que perderlos si son buenos).
- Isabel - Piece of my Heart (este es su segundo fanfic también).
- Herms Malfoy - ¿Por qué? (bonita historia en primera persona de los protagonistas de Gravitation).
- Kaoru Himura-Takarai - Jyojyoushi (no, esta *Kaoru Himura* no es la chica que ganó en el primer concurso, se trata de otra. Su fanfic es el primero que no se centra en el manga/anime, sino que lo hace en un cantante, Hyde, componente del grupo L'Arc~en~Ciel).
- Alba García - El caso del robo de la espada de Burtanders (esta chica es la hermana de Eriol, que sigue los pasos de su hermano y se anima a mandarnos un mini-fic que hizo para una redacción de clase).
- Kaoru Himura - Sunday Bloody Sunday Cap.1 (sí, esta vez se trata de nuestra primera ganadora que se ha animado a volver a concursar).
- Ryouji Tichi - Pichi pichi (bastante interesante ^^U).
- Sen - La batalla de Faerun Cap. 1, 2 y 3 (espero con ansia la continuación de la historia).
- Kotori - Querido diario (se nota que te gustan los yaois, este ya es el segundo).

He de decir que este mes hemos tenido unos problemillas con el cartero y no he recibido ninguno de los fics que me habéis mandado por correo ordinario, pero no os preocupéis que no estaréis fuera del concurso, simplemente os pondremos para el mes siguiente. Disculpad las molestias que esto haya podido ocasionar.

Tal y como se dijo el mes pasado, la sección se hizo mensual para que no se acumularan los participantes y tuvierais más oportunidades de ganar. Como podéis ver, hay bastante diferencia de este mes al anterior, aproximadamente la mitad de concursantes (y eso que no hemos contado con el correo ordinario). Ahora tenéis doble posibilidad de ganar.

Y vamos con el ganador, porque sí, siempre me enrollo y os dejo en ascuas. Pues este mes, tengo el placer de anunciar que la ganadora es: Kaoru Himura-Takarai.

¿Coincidencia de nombres? No lo creo, su historia totalmente original que mezcla la realidad, la ficción, el amor y el mundo de la música la ha convertido en la ganadora de este mes. No os la perdáis, sobre todo los amantes de este grupo.

Muchas felicidades. Como siempre, nos pondremos en contacto contigo para que decidas cuál de los lotes de premios prefieres, y te lo mandaremos por correo, pero no tene-

mos tu dirección, así que por favor, mándanosla por e-mail para que podamos hacerlo.

Y hablando de premios, toca decir cuáles serán los premios del mes que viene. Pues bien, a causa de más problemas técnicos, no tenemos los lotes preparados. No todo sale siempre como se planea... -_-U (*NdL: Uy, si tú supieras...*).

Por lo cual, la foto y los lotes aparecerán el mes que viene para que el ganador los elija (tranquilos, no significa que vayamos a tardar un mes más en entregarlos, sino que lo diremos a la vez que el ganador que se lo vaya a llevar).

Lo que sí os podemos decir es que, como siempre, ambos lotes estarán valorados en unos 50 euros aproximadamente y que habrá dos, uno más bien tipo shojo y otro tipo shonen para que los ganadores puedan elegir su género favorito. Preferimos no calificarlo como lote masculino y femenino porque que los mangas sean de un género u otro no significa que no puedan leerlos los del sexo contrario, osease, que un chico prefiera el shojo al shonen o que una chica prefiera el shonen al shojo.

Como podéis ver en el logo que acompaña esta sección, nuestro patrocinador sigue siendo Gotham Freakstore (perteneciente ya al grupo de Generación X) de San Sebastián de los Reyes (Madrid) y a cuyo dueño doy las gracias por proporcionarnos los premios que damos a nuestros queridos ganadores.

Bueno, pues creo que sólo queda decir las normas del concurso. Ya, ya sé que los que sean lectores habituales estarán ya cansados de leer lo mismo siempre, pero debéis recordar que cada mes alguien nuevo puede descubrir esta sección y animarse a escribir un fanfic con todas sus ilusiones y esperanzas. ¿Acaso no os pasó a vosotros el día que lo descubristeis?

Temática: Navideña, cómo no. Cualquier cosa que tenga como referencia este tema para aprovechar las fechas en las que saldrían publicados (aunque quizá salgan cuando las Navidades ya hayan pasado). Por lo demás, todo corre a cuenta de vuestra imaginación.

Número de páginas: Entre 1 y 10 (interlineado sencillo).

Tamaño de la letra: 12 Times New Roman.

Buena ortografía, sobre todo si escribís a mano.

Los dibujos son opcionales, pero en el caso de que mandéis alguna ilustración de vuestros fanfics, se intentará que aparezcan en esta sección o en el CD.

Y por último y antes de despedirnos, os aviso de que si queréis aclarar cualquier duda, pedir consejos, contarme vuestra vida, etc, etc, etc... podéis mandarme un mail o una carta a la misma dirección a la que mandáis los fanfics, o sea a:

E-mail: fanotakufic@yahoo.es

Correo: FanOtakuFic

Ap. de correos 54.225

28080 MADRID

Yo os contestaré y trataré de ayudaros en lo que pueda.

Os esperan magníficos premios que podéis añadir bajo el árbol y muchos lectores que ansían poder leer vuestras historias. Sólo tenéis que coger el papel y el bolígrafo o poner los dedos sobre las teclas y dejar volar vuestra imaginación.

asotaku.com

TODO EL MANGA Y EL ANIME

EN INTERNET

http://www.asotaku.com

http://www.mangaspain.com

Patrocinan:





www.planhost.net


www.chancomics.com

Las paranoias del Lector



Gran de Gràcia, 205
Tel. 93 237 81 19
08012 BARCELONA

¡Bienvenidos un mes más a nuestra sección! Se acercan las vacaciones de Navidad y por ello cambiamos las reglas de la sección. ¡¡Es broma!!

Como siempre, recordamos el funcionamiento de la sección Otaku no Baka. Es una página mensual dedicada a que nuestros lectores nos hagan partícipes de su opinión sobre diferentes temas relacionados con el manganime. Así pues cada dos meses se formula una pregunta (y es así porque si fuera cada mes no daría tiempo a que llegaran las respuestas) y vosotros la respondéis argumentándola de forma divertida, y las que más nos gusten las pondremos en nuestra sección.

El sitio al que debéis mandar vuestros razonamientos, argumentaciones y paranoias raras es el siguiente:

Electrónica:

Otaku_no_baka@telefonica.net

Física:

Otaku no baka
C/ Huelva 104 10º 1º
Barcelona 08020

Este mes como siempre el regalo será elegido por el ganador (nos pondremos en contacto con él y así seguro que el regalo le gusta), así que para facilitar esto os agradeceríamos que al enviarnos vuestras argumentaciones nos dierais una dirección/teléfono de contacto por si ganáis avisaros y mandaros los premios. Por otra parte hemos sufrido cierto retraso con los premios, así que pedimos perdón a los lectores. Estamos en vías de arreglarlo.

Y ahora vamos con lo que realmente es interesante, la pregunta del mes:

¿Qué personaje de manga/anime te gustaría que apareciera en tu tarta de cumpleaños?

Nosotras no nos ponemos de acuerdo. Y vosotros lectores por lo que veo tampoco. Hay opiniones varias. Como por ejemplo *Tooru* de **Fruits Basket** (pues es muy dulce), *Kurama* de **Yuyu Hakusho** o *Haruko* de **Furi Kuri** (a mí me daría miedo que ella saliera de una tarta, no sea que me pegue un guitarrazo y me salga un cuerno ^^u), y luego hay algunos que se piden todo un repertorio para ellos solitos, ¡como la tarta no sea un castillo inmenso no se dónde van a caber tantos! Bueno... y un sinfín de personajes más que no vamos a poner aquí porque si no se acabaría la página y no podríamos completar la sección. El mes que viene veréis unos cuantos más.

Y por fin vamos con el ganador de la pregunta, que recibió un premio cedido por **Antifaz Comics**. Y aunque ha sido difícil pues había muchos y muy divertidos para escoger, ya tenemos un ganador y su nombre es... redoble de tambores... *Mónica Prados*. ¡Muchas Felicidades!

Esto es lo que nos ha escrito: ¡Qué difícil me lo ponéis... ¡con la cantidad de tíos buenos que hay en el manga para escoger...!

Pensando con muuucha frialdad, me quedo con dos: en primer lugar, *Zoro* de **One Piece**, porque para mí gusto es el más guapo y atractivo de todos los hombres del mundo del manganime... ¡Me encanta, lo adoro! Pero como creo que *Zoro* por sí solo no se atrevería a hacerlo, le pongo como acompañante a *Asaba* (**Kare Kano**), porque por su forma de ser es el más adecuado para salir de la tarta de cumpleaños de una chica (y también es muy guapo y atractivo). Ya que estamos pidiendo, y puesto que soñar es gratis... me gustaría que ambos salieran de la tarta completamente desnudos, jajajaja (como mucho les dejaría taparse con la nata de la tarta).

¿Veis lo que decíamos? ¡Cuantos más mejor! ¡Y ya puestos a pedir que salgan desnudos! Anda que no sabe...

Y esto es todo por este mes. Sólo recordaros que esta no es la sección de correo y por lo tanto esas cartas van a otra dirección, y que ya sabemos que internet está muy bien, pero el correo ordinario también... ¡así que no escribáis sólo mails!

Nos despedimos ya con la pregunta para este mes:

¿A qué malo le darías una segunda oportunidad para redimirse?

Damos las gracias a *Noa Uzumaki* por proponérnosla, al igual que ella vosotros también podéis sugerir preguntas que creáis interesantes. ¡¡Quién sabe, a lo mejor las ponemos!!

¡Esperamos vuestros votos!

Azukys y **Yunita**

Un universo por descubrir

▶ Thais

Ya estamos aquí, ya llega de nuevo vuestra sección, y después del repaso a las influencias de la música japonesa en nuestro país, nos metemos de lleno en un nuevo campo que todavía no se había comentado en la sección: el J-Rock. Seguro que muchos de vosotros habéis oído hablar de la música visual, que tanto suena en los salones, y a muchos otros os gusta, pero si sois de los que no la conocéis, solo tenéis que leer este artículo para saber un poco más sobre ella. Así que, sin más preámbulos, vamos a hablar de uno de los grupos de esta corriente más conocidos en nuestras fronteras, ellos son...

Dir en Grey

En el año 1996 nace La:Sadies, un grupo indie formado por *Shinya* como batería, *Kisaki* como bajista, *Die* y *Kaoru* guitarras y *Kyo* como cantante principal. Al año siguiente, este grupo se ve disuelto por la marcha de su vocalista. Los cuatro componentes que quedaban se prometieron que volverían a tocar juntos, y fue así como, pasando a ser *Kyo* el nuevo vocalista del grupo, estos propusieron a *Toshiya* (al cual conocieron en una gira) que se uniera al grupo como bajista. Tras aceptar, ya a mediados de 1997, salió a la luz un nuevo grupo formado por cinco componentes, *Kyo*, *Kisaki*, *Die*, *Kaoru* y *Toshiya*: Dir en Grey.

Su primer trabajo fue un mini-álbum, "Missa", que entró en el ranking de éxitos semanal de Japón. Al año siguiente, y tras el gran éxito de su single "I'll", que entró en la séptima posición de la lista de éxitos, *Yoshiki*, antiguo componente de los famosos X-Japan, decide producir al grupo y, con él, viajan al estudio de Extasy Records, en los Ángeles, para arreglar algunos temas y grabar el que será su primer álbum. Tras la salida de este disco, que recibe el título de "Gazue", y junto con un éxito arrollador, el grupo comenzaría su primera gira, "Psychonnect - Mode of GAUZE".

A finales del año siguiente, tuvo lugar un nuevo concierto del grupo, celebrado en el Osaka-Jo Hall, el vídeo del cual salió a la venta simultáneamente a su single "Myaku", en febrero de 2000. Tras la producción de este single, el quinteto decide romper sus lazos con *Yoshiki*, ya que a pesar del gran éxito que habían cosechado a su lado, creían haberse alejado demasiado de su estilo original. Con esto, en el mismo año se aventuran a realizar su segundo disco recopilatorio, "Macabre", que les hace cosechar de nuevo un gran éxito entre sus fans.

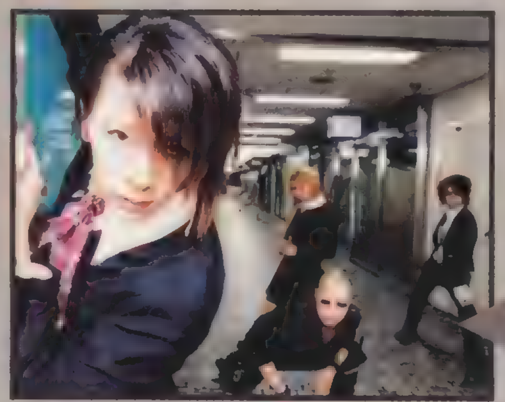
Hasta el momento, han salido a la luz casi una decena de discos del grupo, entre los que encontramos "Withering to death", su último álbum, y una veintena de singles. Además de esto, tienen bajo su haber varios vídeos y DVDs con algunos de sus conciertos y recopilación de videoclips, y un libro sobre el grupo, "Dir en grey yarouze", que fue publicado en 2002.

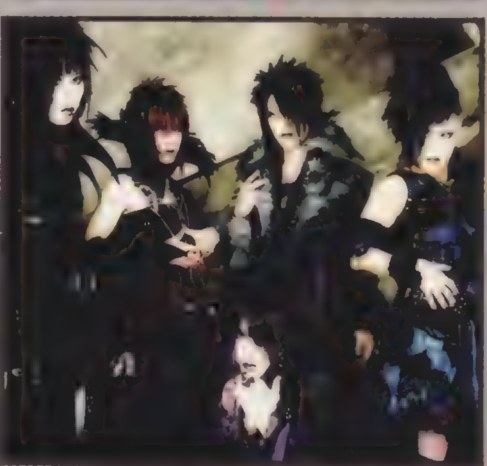
El estilo musical de Dir en grey apuesta por un sonido más agresivo que otros grupos de J-Rock como L'arc en Ciel, mucho más melódicos, y con toques góticos en su música. Las canciones de sus discos están compuestas por casi todos los componentes del grupo, aunque la gran mayoría son obra de *Kaoru*.

Debemos mencionar también que hace algunos meses, el grupo hizo un concierto en Francia, bastante cerca de aquí, que fue una oportunidad única para algunos de sus seguidores españoles de ir a verlos.

Si os gusta el rock visual, seguro que os gustará este grupo, y si todavía no conoces este estilo de música, ahora es el momento adecuado para que sepas algo más sobre él. Para los que os hayáis quedado con ganas, ya sabéis que podéis encontrar más sobre Dir en grey en el CD de la revista, con canciones del grupo y algún que otro videoclip.

Nosotros nos despedimos hasta el mes que viene, en el que volveremos con más grupos, más artistas, más canciones y más videoclips. Mientras tanto ya sabes, coge tu CD de Minami y sumérgete en el mundo de la J-Music. ¡Hasta el mes que viene!



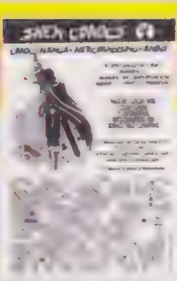


POP'N JAPAN - Lista de éxitos en Japón - 23 de julio de 2005

POS.	1 SEM.	2 SEM.	TITULO	INTÉRPRETE	COMPAÑÍA	SEM. EN LISTA
1	6	30	Two As One (G)	Crystal Kay & CHEMISTRY	Epic Sony	3
2	2	2	Endless Story	REIRA starring YUNA ITO	Sony	6
3	1	7	Be My Last (2P)	Hikaru Utada	Toshiba EMI	4
4	8	40	Countdown	HYDE	Ki/oon/Sony	3
5	3	1	Glamorous Sky (P)	NANA starring MIKA NAKASHIMA	Sony Music Associated	8
6	10	29	Sweet Mom	Kou Shibsaki	Universal	4
7	11	—	Beat	Kaela Kimura	Columbia	2
8	4	3	Heaven (P)	Ayumi Hamasaki	Avex	7
9	5	4	Planetarium (G)	Ai Otsuka	Avex	5
10	7	6	Sky (G)	BENNIE K	For Life	4

Operación FRIKI 3





Salón del Manga 2005

LA GRAN FINAL

Tras casi doce meses de concurso, finalmente llegamos a la final de nuestro concurso. Decenas de participaciones se redujeron a los diez que vosotros, lectores, escogisteis con vuestros votos. Desgraciadamente, a escasos días de la final, recibimos una mala noticia: **CCSakura** no podía asistir a la final de OF3, por lo que nos vimos obligados a llamar a **Good Luck**, nuestras primeras reservas.

De modo que allí estábamos, el lunes 31, esperando a los diez otakus que tomarían parte en la final de Operación Friki 3 que ya conocéis tan bien: **Danny Tsukino**, el quinteto **Gothic Dolls**, **Dayana Roy**, **Manuel Molina**, **Mimi**, el dúo **Ni~Frix**, el grupo **Three Lights** (trío, ya puestos, como su nombre indica), **Hideaki** y **Yumiko**. Poco a poco fueron haciendo su aparición en la entrada de La Farga, sede del Salón del Manga, hasta estar todos.

Sin embargo, no estaban todos los **Gothic Dolls**; faltaba una parte del grupo, con el equipo necesario, sin el cual no podían probar los instrumentos, puesto que un grupo en directo como el suyo necesita unos arreglos muy distintos que para un karaoke normal y corriente. Ese retraso hizo que el comienzo del concurso también se retrasase, lo que nos llevó a tener que recortar las canciones, si queríamos meter todo dentro.

Porque la verdad es esta año teníamos un montón de cosas que meter en la final de Operación Friki. Para empezar, tuvimos un recuerdo del año pasado con el ganador de OF2, *Enric Bosch*, **Ryosuke** cantando una canción de **Marmalade Boy** que tal vez podamos escuchar más adelante en otras partes... Acto seguido, **Ryosuke** bajó del escenario para unirse a sus compañeros del jurado con uno de los responsable de los famosos musicales de la *Asociación Tatakae* de Zaragoza y **Rafa Del río**, el nuevo coordinador de esta, nuestra **Minami**, entre otros. Un jurado que tenía que estar muy atento a lo que venía.

Para empezar, el concurso de versiones. Primero con todas las canciones que habían quedado fuera de las actuaciones de la final en sí. No eran muchas pero había que interpretarlas: *Escarlata, Ojos azules, Como un sueño, 1000 palabras, Heart of Sword y El sueño X*. Además de contar con la participación de **Hideaki**, **Ni-Frix**, **Danny Tsukino** y las **Three Lights** para cantar estas adaptaciones tuvimos la suerte de tener a **Kitsune**, autora de Escarlata para cantar su propia obra, algo que hizo sin desmerecer en nada a la actuación de los diez finalistas.

Después de escuchar las adaptaciones y comprobar lo bien que quedaban, empezaba la final en sí. Aquello que todo el mundo llevaba meses esperando. El azar, y la necesidad de coordinarse con otros eventos -había finalistas apuntados en el concurso de doblaje... que se celebraba al mismo tiempo- nos llevó a seguir este orden de actuación: **Danny Tsukino**, **Mimi**, **Dayana Roy**, **Hideaki**, **Manuel Molina**, **Ni~Frix**, **Yumiko**, **Three Lights**, **Gothic Dolls y Good Luck**. Y aun así, los problemas de los ajustes a los que antes me he referido hicieron retrasarse hasta el último puesto de actuación al grupo andaluz.

Así pues, uno tras uno fueron empezando a cantar. Al igual que en ocasiones anteriores, primero se cantaba en japonés y luego en castellano; no solo para mostrar sus dotes artísticas, sino para que nos enseñaran su nivel de "otakismo". Así pudimos escuchar desde el "*Moonlight Densetsu*" de Danny al "*Tatakae!*" de las Good Luck!; de un "*Valiente serás*" sacado de **Digimon**, a la adaptación de "*Haruka Kanata*", canción de cierre de la serie más popular de los últimos tiempos: **Naruto**.

Cada participante era recibido con entusiasmo por el público que se había reunido para contemplar nuestro concurso. No dejaban de responder a todas las indicaciones del presentador... qué pena que **Lázaro Muñoz** no asistió a esta edición del Salón del manga...por lo que pudimos oír, mucha gente lo echaba de menos... (no eran los únicos).

La parte negativa apareció con el aspecto temporal y el técnico. Sí, tras varios días de uso, los micrófonos dispuestos para el

concurso empezaron a fallar sin motivo aparente (Bueno, o casi. Amiguitos, si alguna vez cogéis un micro... no le peguéis leches que se estropea). Sonaba y dejaban de sonar según les apetecía. Esto provocó que los retrasos se acumularan, lo que nos obligó a que recortar las canciones para que todos los participantes tuvieran garantizado un tiempo más o menos justo de actuación.

Tras pasar todas las actuaciones, llegó la ahora de los jurados, de decidir quién debería llevarse el premio (premios, más bien). Unos momentos largos y angustiosos en que la mayoría de las veces el público sólo puede morderse las uñas. Pero por suerte, OF3 ofrecía algo mejor, un mini-concierto de las **Charm**, ganadoras del primer Operación Friki. Y no sólo eso, sino que además nos presentaban su tercer disco: "Corazón Encantador" que acababa de salir a la venta nada más empezar el Salón.

Después de este entretenimiento, pudimos dar por fin los premios. Para empezar, el más fácil de todos los premios: un trofeo honorífico a **Mimi**, por haber llegado por tercera vez consecutiva a la final de Operación Friki. Efectivamente, esta amiga ha estado en todas las finales que se han organizado de nuestro concurso. Por eso decimos que fue el premio más fácil: estuvo decidido desde que se clasificó para la semifinal (con cierta diferencia, debo añadir). Este premio fue entregado por **Miguel Angel Sánchez** de *Orange Music*.

Tras este trofeo honorífico comenzaban los premios de verdad. Primero subieron al escenario a todos los finalistas (hasta a **Kitsune**) y comenzó la hora de la verdad. Aquello por lo que habéis estado leyendo, escuchando y votando. Por esa razón, se decidió dejar para el final el premio supremo. De modo que el primer premio fue el premio a la mejor adaptación que correspondió ni más ni menos que a... ¡"El sueño X" del grupo **Three Lights**! Nuestras chicas de Zaragoza recogieron el premio –patrocinado por la tienda **Gotham Cómics** de San Sebastián de los reyes y **Selecta Visión**- y se volvieron a su sitio entre los demás concursantes, esperando llevarse también el primer premio...

Pero eran diez participaciones, y estaba claro, que, por mucho que lo quisiésemos sólo iba a ganar uno. Era una pena, porque todos habían bordado sus canciones. De manera que se fueron desgranando los datos del ganador: en primer lugar, era un grupo: **Dayana Roy**, **Yumiko**, **Hideaki**, **Mimi**, y **Manuel Molina** bajaron del escenario entre aplausos. Era un grupo de más de dos personas; el dúo **Ni~Frix** dejó la escena. Era un grupo cuyo nombre empezaba con la letra ""G". Aquí alguna parte del público creyó tener al ganador. Pero, seguramente no recordaba que teníamos dos grupos que respondían a esa definición: **Gothic Dolls** y **Good Luck**. Aunque ese no era el caso de las ganadoras a la mejor adaptación, **"Three Lights"**. Ahora ya sólo quedaban dos. Y ese grupo, de más de tres personas, que empezaba por la letra G, no era ni más ni menos que...
¡¡GOTHIC DOLLS!!
El quinteto andaluz que se llevó al público de calle con las primeras notas de sus guitarras, teclado y batería en directo. **Jaime Ortega**, en nombre de la organización, les hizo entrega del trofeo que les certifica como ganadores de Operación Friki 3, más el premio patrocinado por la tienda **Shen Cómics** de Madrid capital.

El público estalló de alegría al saber la decisión del jurado (que luego me comentaron que no fue tan fácil como parecía, nunca lo es). Y brincó, votó y saltó con la actuación de nuestros nuevos ganadores.

Así acabó OF3. Un año más reunimos a un grupo de otakus dispuestos a dejarse las cuerdas vocales por ganar, entretener y, sobre todo, disfrutar de su afición al manganime y a las canciones que en ellos aparecen. Y un año más lo hemos conseguido. Sólo me queda dar las gracias a todos aquellos que participaron. A nuestros finalistas por dar lo mejor de ellos mismos. A los letristas que se pasaron las horas largas intentando crear adaptaciones lo más fieles posibles, a la par que atractivas, que es mucho trabajo, creedme. A quienes se quedaron a las puertas de la final, nuestros semifinalistas. A los que puede que no pasaran de la primera fase, pero tuvieron el valor de participar. Y, finalmente, a los que por una razón u otra (la mayor parte, las fechas de entrega) se quedaron fuera del concurso, por intentarlo de todas maneras. Aquí va un pequeño recuerdo: **Yuri y Maru**, **Bad Grasper**, **Kagome**, **Kai**, **Patricia Álvarez**, **Sadako, la dama negra**, **Neuschan**, **Otaku-Team XP**... y otros muchos cuyo nombre he olvidado.

Un saludo a todos, ganadores, finalistas, letristas, participantes, y lectores de esta sección por vuestro apoyo. Sabed que sin vuestro apoyo y energía, este concurso nunca hubiera llegado hasta esta tercera edición. Ojalá podamos seguir mucho más tiempo con vosotros.

Muchas gracias y hasta siempre

P.D: sobre si habrá otro OF más... deberemos esperar un mes. ¡No os perdáis la próxima **Minami**!



SEGUIMOS CON EL Concurso de Cosplay

Pues sí, aquí estamos otra vez para explicaros las reglas de nuestro particular concurso de cosplay temático, pues como ya os hemos dicho en meses anteriores, ha llegado la hora de que participéis en esta sección, ya que en Minami somos conscientes de que no a todos/as os dejan ir a salones y jornadas, y es injusto que no tengáis oportunidad de demostrar vuestro arte en esto de emular a vuestros personajes. Por eso esta revista ideó un concurso de Cosplay para que demostréis hasta dónde llega vuestra habilidad con el disfraz.

La mecánica del concurso es la siguiente:

-Cada mes iremos proponiendo un tema diferente, acorde con eso deberéis mandar vuestras fotografías y el cupón de participación que aparecerá en la revista. Por lo que se debe mandar una carta al menos para enviar el cupón. Las fotografías las podéis enviar en CD, disquete o impresas en papel, junto con el cupón y todos vuestros datos personales: nombre, edad, dirección, teléfono, e-mail... Lo ideal sería un disquete, que es barato, y podéis meter varias fotos de una calidad aceptable (tampoco hacen falta fotos de 5 megapíxeles que con una ya llenes el disco, las de 2 megapíxeles ya van bien y ocupan poco). De manera complementaria, y si vais a enviar un CD o material vía e-mail, podéis incluir algún vídeo en el que interpretéis al personaje como apoyo a vuestra participación, aunque no es obligatorio ni los que envíen vídeo tendrán preferencia sobre los demás.

-Se debe adjuntar obligatoriamente también una o varias imágenes de referencia del personaje original (que tampoco somos dioses y quizá haya por ahí algún personaje secundario de serie rara del que no hayamos oído hablar).

-Se puede participar individualmente o en grupo, pero en el caso de los grupos se necesitará una foto de grupo todos juntos y una foto al menos de cada participante por separado.

-Recordad mandarnos fotos de calidad, por favor (si no estás en un evento mejor que mejor). No enviéis fotos en las que se os vea de lejos, con un montón de gente alrededor, stands de fondo, fotos borrosas, fotos de webcam, fotos de mala calidad, autofotos... No entrarán a concurso las fotos que en las que se vea sólo el traje en una percha o maniquí, ni fotos en las que por ejemplo sólo se te vea la cara. Así que no seáis vagos y salid al exterior a haceros fotos chulas.

-No os conforméis con mandar una sola foto, cuantas más vistas (de frente, perfil, espalda...) haya de vuestro cosplay mejor se apreciará el trabajo.

-Dependiendo de las fotos recibidas irán apareciendo en el CD para votar. Se harán rondas finales con los en principio 3 finalistas de cada tema. Aunque este número puede variar según veamos la marcha del concurso.

-El plazo para recibir fotos de cada tema será de tres meses desde la aparición de la revista con dicho tema.

-El premio todavía no está decidido del todo, pero estamos barajando que sea salir en un póster en Minami, o en un calendario que se realice, o algo similar, amén de una suscripción a la revista, por supuesto. Y quizá alguna sorpresilla de última hora.

-Debéis enviar vuestras fotos a la siguiente dirección:

MINAMI COSPLAY
C/ Eusebio González Suárez 4- 4º- D
47014 Valladolid

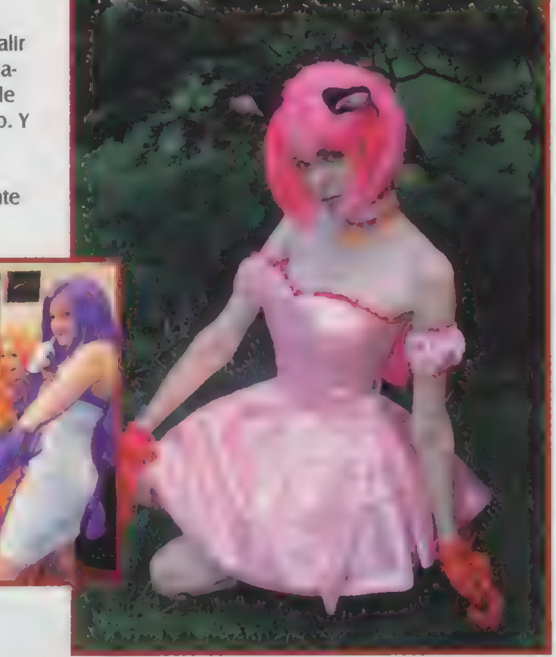
Y si tenéis alguna duda o queréis enviar más fotos por e-mail una vez enviada la carta con el cupón, la dirección electrónica es:

minami_cosplay@wanadoo.es

Desde hace años, os habréis fijado en que en todos los eventos siempre hay un cosplay que no falta (no, no hablamos de **Naruto**, que eso es muy nuevo). Me refiero a algún disfraz de **Sailor Moon**. Y es que el traje de marinerita es un clásico entre los clásicos, por eso nuestra propuesta para este mes es: **Magical Girls**. Es un género bastante amplio, ya que "chica con poderes que se transforma" se puede aplicar en muchos disfraces. Venga, mandadnos vuestros trajes de **Sailor Moon**, **Doremi**, **Tokyo Mew Mew**, **Kamikaze Kaitou Jeanne**...

¡Animaos, que tenéis hasta el 20 de Febrero para mandarnos vuestros Cosplays!

Ah, y recordaros también que tenéis hasta finales de Diciembre para los trajes de J-Music y hasta finales de Enero para los Kimonos.



cupón de participación concurso cosplay

Correo

Como diría *Kero-chan*: "¡¡Buenos días a todos!!" Como se nota que mañana mismo me voy al salón, ¿eh? Qué nervios, qué ganas tengo ya de estar otra vez allí. Pero antes de nada, lo primero es lo primero. *Patrocinio*, hija, perdona por haber pensado que eras un chico, perdona de corazón pero es que con la preparación del salón, el cosplay, y demás historias, ando un pelín despistadilla, lo dicho, una colleja para Isadora. Por cierto, que tienes un hermano y unos amigos que te quieren mucho. Y lo segundo... a ver, pequeñines, dejad de escribirme diciendo que a cuento de qué viene hablar de Willy Fog que no es japonés. Pues venga, para todos los que no tiene idea, a ver quién me acierta qué relación tiene Willy Fog con el manganime (es muy fácil, sólo hay que leerse el artículo...) Y ahora vamos con la carta del mes:

LA CARTA DEL MES

KAJI (E-MAIL)

(...)quisiera decirle a lazaro que va a ser una lástima que se marche de minami, porque los fans de las series con la que él ha arremetido, como por ejemplo evangelion, lo vamos a echar de menos, porque ya no tendremos a alguien con quien meternos. tambien le quiero advertir a rafa que vaya teniendo cuidado, porque le puede pasar igual que a lázaro, que empiece a tener algunos enemigos.(...)

¡Hola Kaji! Hijo, contigo no me aclaro, dices cosas muy bonitas sobre Lázaro (bueno, y sobre mí, otro besazo para ti, guapetón n_n) y luego me saltas con estas... Bueno, me lo tomaré como una preocupación y te contestaré en consonancia. Por supuesto que nuestros jefazos seguirán criticando las series malas por el bien de la mentalidad del otaku, y si a alguien no le gusta... pues hijo, que quieres que te diga, que mire a otro lado (además lo hacemos por vuestro bien, en el fondo se ve que os gusta, XD). Y enemigos lo que se dice enemigos, no creo que lleguen a crearse. (N.d.R.: *Efectivamente,reina, un enemigo es alguien con un mínimo de categoría para ser tu equivalente antagónico, no un crío llorica que se traumatiza si le dices algo como que Naruto es una de las peores series de animación creadas en el último cuarto de siglo, no sólo por su pésima calidad, sino porque pretende ser la megaserie ultimada original cuando en el fondo repite más patrones un capítulo de Friends de la última temporada*). Entre nosotros, creo que a los jefes, en el fondo les encanta ir de ese palo en plan "malo maloso". Un besito, chicos, os dejo con el resto de misivas.enfades por tan poca cosa, mujer, venga, un beso y hacemos las paces. ¿Amigas otra vez? ^_~

CORREO

PEDRO RIOS FLORES (PUERTO REAL / CÁDIZ)

¡Hola simpático! Otra vez tú por aquí. Si es que el que prueba la Nueva Generación de Correo siempre repite ^___^. Pues venga, me pongo con tu carta. Nos haces una serie de sugerencias para la revista que te gustaría que entrasen en el concurso de **GITS**, aunque no nos has mandado el cupón de la revista (pillín, todo para no recortarla... es que es normal, a mí también me daría pena recortarla), a ver qué puedo hacer. También sugieres a *Rafa del Río* unas definiciones para su artículo del **Dentro del Espejo**, así que se lo paso a él directamente ^_^.

Sobre tus preguntas sobre PS3, lo del chip japonés es una broma que te han gastado tus amigos. Hombre, ¿Cómo van a sacar la consola con el chip pirata en Japón? Ni que fueran tontos, sobre todo pensando que en Japón es donde más videojuegos se venden. En cuanto a FFVII en PS3, ni idea, aunque lo cierto es que mucho de lo que se rumorea sobre la nueva máquina de sony es mentira (*NdR: De hecho en la presentación de 360 se confirmó que sony no sacaría PS3 hasta Navidades de 2006 o después, así que hasta este momento, lo que hay está en el aire*). De todas formas, entre nosotros y después de ver el material y leer el artículo sobre la XBOX360 incluido este número, me parece que Sony va a tener que hacerlo muy bien para luchar contra una máquina tan potente y entretenida.



Leticia Morgado

Luego nos comentas que en el artículo de **Hoy nos pasamos por la piedra a Shin chan** pone que el estilo del autor empeoró con el tiempo, y que a ti te parece que no, que en realidad mejoró. La verdad es que estoy de acuerdo contigo porque el estilo se fue haciendo más personalizado con el tiempo, pero para opiniones...

Respecto a que **Karekano** no fue emitida al completo en Canal Sur 2 Andalucía tengo que decirte que no, que la emitió al completo lo que pasa es que la serie termina así de raro (yo me quedé así: O_o)

Para pedir mangas atrasados procura hacer un pedido en tu tienda especializada habitual o bien en alguna tienda por internet, así seguro que encuentras lo que buscas. Y si no, puedes pedirlo en nuestra sección **Se busca**, a ver si alguien querría vendértela ^__~

Sobre **Azumanga Daioh**, tengo una buena noticia para tí (biennn, ¡sopresa sorpresa! Me siento igualita que *Isabel Gemio* jajaja), el manga ya se está publicando en nuestro país desde hace unos meses por la editorial Norma. Lo que falta, por ahora, es que llegue la edición en DVD ^__^ Es un manga de *Kiyohiko Azuma*, en forma de tiras cómicas japones, que trata sobre las divertidas anécdotas de un grupo de estudiantes de

instituto llamadas *Sakaki*, *Koyomi*, "*Osaka*", *Tomo*, y la superdotada y genio infantil *Chiyo*, que también va al instituto. Es muy divertido y seguro que te va a encantar. El único problema es quizás el precio, 10 euracos... ¬¬

Me comentas que el email de *Lara Corina* era *LaraCorina@hotmail.com*. Pues me fío de ti, si ahora está mal escrito es culpa tuya jejeje También te ofreces a *Neko D. F.* como guionista de sus obras. Y que te gustaría estar en contacto con *Germán González* sobre rol... chiquillo, estás un poco pidón, ¿eh? Na, es broma ^_^ Pues venga, *Pedro*, dejo tu dire en **Contactos** y vuelve a escribirnos siempre que quieras.¡Otro besote para tí!

CRISTINA C. P. (ALBACETE)

¡Hola preciosa!.En tu carta me comentas que tu hermano hace unos años, cuando la Minami sólo había sacado 5 números, se encontró con el que creó la Minami (¿*Lázaro*?) que soltó cuatro tonterías, y que desde entonces tu hermano te dice que no te la compres ¬¬. Pues mira, sinceramente, no quiero que te mosquees con tu hermano porque la familia es lo primero (Momento **El Padrino** ^_^), pero de eso no me creo nada. La Minami se creó con mucha ilusión y ganas de informar al aficionado, y sigue haciéndose con la misma ilusión. Se tiene mucho cuidado con que los reportajes sean escritos por personas diferentes, de tal manera que cuando hay que reescribir sobre un tema porque nos llega una nueva temporada o se edita su versión manga, el nuevo redactor que lo trata recurre al especialista del tema para recabar datos, pero dándole una dimensión absolutamente diferente. Y lo de que la Minami fuese a cerrar con sólo 5 números, habiendo llegado a 68, no tiene mucho sentido. No digo que tu hermano te haya mentido, que va a ser que sí, pero es que no me creo lo que te dijo, la verdad. Además esa frase de "y que les den a tos" no es muy del estilo de *Lázaro*, a no ser que tu hermano hablara con otra persona que no tiene nada que ver y le metiese una trola. Y ya está, que si no después me mosqueo y mañana me voy al salón a pasarlo bien ^_^

Respecto al manga **Harlem Beat**, de *Yuriko Nishiyama* por el momento no hay información de que lo vayan a sacar en España, pero ¿quién sabe si en un futuro?. Lo de publicar mangas y libros, sólo te doy un consejo: Trabaja mucho y sé perseverante. Intenta mandar a todas las editoriales que puedas y participar en los concursos, pero ten cuidado con los estudios ¿eh?

En cuanto a qué hacemos con los dibujos que nos mandáis, aunque esto ya lo contesté hace un par de meses, los guardo en un baúl muy grande que tengo y los más chulos se cuelgan en un corcho en la redacción (y los más, más chulos, en el de mi habitación jejeje). Ni se tiran, ni se rompen, ni se queman, ni se utilizan de filtro del café.

Pues venga, un besazo muy grande y a ver si nos escribe tu hermano y le digo cuatro cositas jejeje

Bueno, otro mes más y sigo enrollándome demasiado. Antes de despedirme, darle las gracias a *Miguel Domingo* por el cómic de los **Simpson** que me ha mandado (aunque me parece que *Matt Groening* no ha participado en absoluto en él). Pues con esto y un avión, nos vemos en el ¡Salón!

Isadora

SE BUSCA

Quisiera conocer a alguna aficionada de mi edad más o menos (16 años) de aquí (Albacete), y nada, que eso, que soy muy simpática. Cristina C. P. C/Gerona nº 21, 1ºC CP: 02006 Albacete.

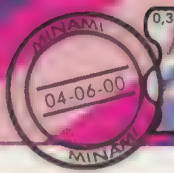
Konnichiwa! Tenemos 20 años y somos apasionados del cómic y la animación de todo tipo, pero sobretodo del manga y anime. Hace tiempo que tenemos ideas para crear algunas historias y nuestro sueño es publicarlas. Al no tener experiencia nos gustaría cartearnos con gente que nos eche un cable dando consejos para el guión, tanto de cómic como de animación, y para conseguir publicar, ponernos en contacto con gente del mundillo que nos dé su opinión y por supuesto con otros jóvenes que tengan ideas originales o dibujen y les gustaría ponerlas en común y crearlas juntos. TODO VALE PARA CUMPLIR UN SUEÑO!!! Escribid a ericsson7k@hotmail.com, esperamos vuestra respuesta.

Busco frikis por la zona de Madrid o Guadalajara para cartearme y ampliar el número de amigos. Se promete responder o después de la primera carta mensajes sms. Se advierte: TENGO 24 TACOS y ganas de salir de fiesta. Quitin Cerro Neira (Casuqui) Paseo del sol nº 19 bloque 4 bajo A CP: 28880 Meco (Madrid)

Ohayo otakus! Vendo mangas a buen precio y una peli anime a un precio innegable. Son: Película **Street Fighter2** a 2 euros, manga **¿Dónde vive ese gato? a** 2.50, nº 1 de **Manos entrelazadas** a 3.50, colección completa del manga de **Azuky** a 3 euros el tomo. Enviadme un mail a sor4_rebelde_al_100x100@hotmail.com. ¡Ah! También vendo la peli de **Patlabor** a 8 euros ^^

Busco gente que me venda los DVDs de **Fushigi Fuugi** a partir del 5, el manga **Reservoir Chronicles** a partir del 3 y la película **Card Captor Sakura La Carta Sellada**, precio a negociar. Contactar en el teléfono 647113964 o enviar una carta a Avda américa Bl 2, 1º B Algeciras (Cádiz)

Konnichiwa! Soy *KaitoSaku* y busco a alguien que venda disfraces de cualquier personajes manganime. También me gustaría dar con alguien de Lérida o alrededores que le guste el manga. Mi dirección es Itziar Mesa Lópes C/ Tarrega nº 32, 1ºB CP: 25600 Balaguer (Lérida) ¡Muchas gracias!



MISIVAS BREVES

PARA MARTÍN CARFER (ALMERÍA)
Primero la gran duda existencial que a todos nos corroe el cuero cabelludo (¿se puede pensar con las raíces de los pelos?, creo que hay gente con tanta tontería en la cabeza que las neuronas salen a flote en busca de oxígeno... y ¿esto a qué viene?). Pues eso, la gran pregunta: pues sí, Selecta Vision saca los DVDs de **Saint Seiya**, y quien no se los compre cometerá un sacrilegio por encima del tinte de *Shakira*. Lo de que una asociación de padres compró la serie para evitar su emisión es falso. Lo cierto es que protestaron pero ¿cuándo no protestan? Ah, sí, con la telebasura actual ¬¬ Las asociaciones no tienen tantas pelas. Y también es cierto que Buzz emitió **Saint Seiya** hace unos meses, pero hay que pagar para eso y yo no tengo dinero... qué pena. Para saber más cosas de **Saint Seiya**, mira el artículo del número anterior. Y ahora, hombre, pero, ¿cómo me van a echar a mí con lo resalá que soy? Jejeje Quizás me enrolle demasiado con las cartas, eso es verdad, pero es que me encanta charlar ^__^ y de ahí a que me echen por eso. Venga, un besote.

PARA ALICIA GARCIA (MARBELLA / MÁLAGA)
¿Qué tal guapetona? Dices que en Canal Sur 2 dan **Shin chan** todos los días a pesar de que sea fiesta. Joer, qué suerte, aquí han dejado de emitirlo hace tiempo (¿pista para saber dónde vivo?, adivinad, jejeje). Nos comentas que estuviste a punto de convertirte en una "*otakoñazo*" (*ver* ***Dentro del Espejo*** *sobre el Friki*) pero que te diste cuenta de que así no era la forma. Pues venga, tú sigue intentando encontrar amigos otakus, el primer paso ya lo has dado. Para encontrar manga en Marbella, pregunta a una buena amiga mía que está ahí en la Fnac, ella sabrá aconsejarte. Suerte y ¡ja matta nee!

PARA MERITXELL (YUNA) (BARCELONA)
Hola guapísima. Dile a tu hermano que no sea tan machista, que las chicas podemos leer lo que nos dé la gana y además, esos mangas que te quieres comprar son shojo, es decir, para chicas. Mira que me disfrazo de *Bulma* y me lío a meter leches, ¿eh? XD. Comentas que te gusta mucho **Nos pasamos por la piedra**, que es muy divertido. Eso quiere decir que eres una chica con sentido del humor y que sabes comprender de qué va la sección ^_~. Para trabajar en una revista de manganime no es que haga falta estudiar algo en concreto, aunque en nuestra redacción tenemos periodistas. Lo que sí es saber escribir correctamente y entender sobre manganime. Le doy a *Lázaro* el beso y el abrazo de tu parte (jejeje) y muchas gracias por el dibu. ¡Un besazo enorme!

PARA SARA GÁZQUEZ GARCÍA (PUERTO DE SAGUNTO / VALENCIA)
Hola cielo. Gracias por tu original carta, me ha gustado mucho. Me preguntas sobre **Kami no kawa**. Pues bien, es un manga de 3 tomos publicados por la editorial Ivrea que se localiza en la era Sengoku, una era de guerras donde *Sarutahiko*, un chico muy mono, muere en la batalla pero que es resucitado convirtiéndose en inmortal, aunque a cambio su hermana comienza a morirse lentamente y con sufrimiento, por lo que el joven debe buscar al dios que lo resucitó para ayudar a su hermana. La verdad es que está muy bien, y como es cortito se puede comprar sin problemas. Pues venga, un besazo y suerte con la Biología ^_~

PARA IRENE ALARCIA PÉREZ (SEGOVIA)
Bueno, pues *Irene* es una chica de 20 años que junto a un amigo quiere iniciarse como dibujante profesional y nos pide un poco de ayuda. Pues bien, sería bueno comenzar como hemos empezado todos, con un fanzine. La revista Minami también empezó como un fanzine. Pero para eso hace fata mucha ilusión, ganas de pasarlo bien y dejar de lado el tema económico, porque con un fanzine no se gana dinero. Dejo vuestra dirección en **Se busca** y mucha suerte con el proyecto, chicos.
-Para **Leticia Morgado** (Lepe / Huelva), hola preciosa. Me ha encantado la presentación de tu carta, es una pasada, muchísimas gracios. Respecto a tus preguntas, aún no hay nada previsto de animación de **Yami no matsuei** y **Bronze**; para conseguir los CDs originales de tus grupos favoritos sólo tienes que ir a una tienda especializada o buscarlos en un salón (más barato que ir a Japón a comprarlo ^_^); y unos salones cercanos a Huelva son el Salón del manga de Jerez por primavera y el Salón del manga que se hace en Moguer a finales de Noviembre. De nuevo gracias por tu carta y tu dibu, y suerte con los estudios. ¡Un abrazo!

PARA LINA CHAN (SÚRIA / BARCELONA)
Hola guapa. Pues sí, hace ya unos números salió un especial sobre yaoi, concretamente la 20. Respecto a las pistolillas de aire para rotuladores Copic, son bastante difíciles de encontrar así que búscalas en una tienda especializada en dibujo y pintura, de esas de manualidades que lo mismo te venden una estatuilla que un botón que un lienzo, eeesa ^___^. ¡Un besazo muy grandote.!

Patricia Aguilera



CONTACTOS

KAREEN CORTEZ TOLEDO
kaeliza@hotmail.com
El Aramo 3758 Vitaura
Santiago (Chile)
Me interesa conocer gente de cualquier país, sexo y edad, para intercambiar opiniones e información sobre distintos mangas y series. Espero que me escriban.

AZAHARA
C/ Málaga 17 B
CP: 46470 Calarroja (Valencia)

JUANMI
juanmigr4@hotmail.com
Soy un chico de Córdoba que me gustaría que me escriciesen chicos/as de 14 a 20 años. Sayonara.

HANAKO ASAKURA
hanakoasakura@hotmail.com
C/ Fuente de la Salud nº 5, 4ºE
CP: 01003 Vitoria – Gasteiz (Álava)
Soy una otaku de 14 años. No me canso de conocer otakus y quiero que me escriban muchos más. Me da igual edad, de dónde seais y/o seais chico o chica. Mi serie favorita es **Rurôni Kenshin**. Prefiero el shonen antes que el shojo. Me encanta el J-pop y las BSO de anime. También me gusta el motociclismo. Prometo contestas. Ja, mata ne!

ALICIA GARCÍA LEICHER (14 AÑOS)
URB "El Cenit" 15-b
CP: 29600 Marbella (Málaga)
Me gustaría conocer gente desde España al infinito... me da igual sexo y edad (pero preferiblemente de la mía más o menos.)

MARIA VALLS I CUJÓ
C/ Blasco de Garay nº 28, 2ª 1º
CP: 08004 Barcelona
Me llamo Maria y tengo 13 años, casi 14. Me gustan las series **Inuyasha**, **Kaito Kid**, **Detective Conan**, **Ranma**, **Somos chicos de Menta**... Me gsutaría escribirme con gente de mi edad o algo mayor, no importa el sexo. Contestaré aunque tenga 30 hojas de deberes de mates!

LETICIA MORGADO RODRÍGUEZ
C/ Príncipe de Asturias nº2, 1º Izda
CP: 21440 Lepe (Huelva)



HINA-CHAN
katty_12_97@hotmail.com
C/Pii Margall nº 85 Bajo 2
CP: 08224 Terrassa (Barcelona)
Konnichiwa! Me llamo Katherine Lisbeth (¡¡¡a qué es largo!!!) Tengo 13 años y me gustaría cartearme con gente de hasta 17 años, ¡ah!, y que les gusten (comienza la lista): **Fushigi Yuugi**, **Sakura**, **Slam Dunk**, **Love Hina**, **Utena**, **Inuyasha**, **DNA**, **Detective Conan**, **Kenshin**, etc, y así seguidamente (más me gusta el género shojo) Contestaré a todas (si me mandais, ¡claro!)

SAMUEL GARCÍA
C/ Noguera nº 52
CP: 08737 Can Coral (Torcellas de Foix / Barcelona)

YUNA
Mas Sorribas S/N
CP: 08508 Santa Cecilia de Voltrega (Barcelona)
Tengo 16 años. Me gusta casi todo tipo de manganime, el heavy, el jpop y la música gótica. ¡Ja matta nee!

JUAN GABRIEL SERRANO LÓPEZ (22 AÑOS)
C/ Libertador Simón Bolívar MZ12 portal 11, 2-1
CP: 14013 Córdoba
No importa si es chico o chica.

NATHALY CONTADOR TAPIA
C/ Ronda nº 15
CP: 43870 Amposta (Tarragona) y
CLAUDIA ZAFRA MARCOS
C/ Colón nº 8
CP: 43870 Amposta (Tarragona)
Hola Otakus. Somos dos amigas de 12 años que les gustan los siguientes animes: **Doremi**, **Slam Dunk**, **Sakura**, **Love Hina**, **Detective Conan**, **Sailor Moon**, **Fruits Baskets**, **Jeanne**, **Shin chan**, **Digimon**, **Inuyasha** ¡y muchos más! (sobre todo **Doremi**). Nos gustaría que nos escribieran otakus de 11 a 14 años (si puede ser). Nos encanta dibujar mangas y prometemos contestar, lo juramos por Hazuki y Onpu XD.

PEDRO RÍOS FLORES (INUYASHA)
PedroRF_1990@hotmail.com
C/Cruz Verde nº 50, 1º I
CP: 11510 Puerto Real (Cádiz)
Konnichiwa! Soy un otaku de 15 años. Me gusta el manganime, D&D, los videojuegos y la J-music. Escribidme.

DANIEL AGUSTI LLOP
C/ Alba nº7
CP: 25183 Seros (Lleida)
¡Hola! Soy un chico de 22 años, me llamo Dani y quisiera cartearme con gente que le guste la serie **Neon Genesis Evangelion**, las pelis **Macross**, **Akira** y el género Hentai. Escribidme que os contestaré. ¡Hasta pronto!

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡Ganbare! ¡Y mucha suerte a tod@s!

minami

SUSCRÍBETE CON NOSOTROS Y AL HACERLO TE AHORRARÁS 12€



MINAMI ESP #03



MINAMI #51



MINAMI #52



MINAMI #53



MINAMI #54



MINAMI #55



MINAMI #56



MINAMI #57



MINAMI #58



MINAMI #59



MINAMI #60



MINAMI #61



MINAMI #62



MINAMI #63



MINAMI #64



MINAMI #65



MINAMI #66



MINAMI #67

Sí, deseo suscribirme a Minami y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número ____ por el precio de 48,64 €.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+5€ de gastos de envío + 1€ por revista adicional)
- ☐ Talón nominativo a favor de: ARES Informática, S.L.
- ☐ Transferencia
- Tarjeta de crédito (VISA/AMEX/MASTER CARD)
  Número: ____ ____ ____ ____
  Fecha de caducidad:
  Titular:

Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: Revista MINAMI, ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 902 19 72 63, llamando por teléfono al número 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@areseditorial.com.

Para numeros atrasados, llama directamente al teléfono 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@areseditorial.com.

Marca en el recuadro los números que te interesen. Todas las revistas incluyen CR-ROM gratis

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.



PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX.80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO; SOLO MAYORES 18 AÑOS; APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA; FROGGIE S.L.; CIF B-91109454.

Si tienes problemas bajando los contenidos comprueba su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente. Número de atención al cliente 902013016. Nº LIC: SGAERMVBM513/09/9019. Utilizando los servicios de NOSOLOTONOS, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (Nº 2050120079 - agencia de protección de datos) cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones relacionadas. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@sinfindejuegos.com o llamando al 902013633. Polifónicos, true tones, temas, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y temas, 5 para aplicaciones), logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en info@sinfindejuegos.com o visita la web WWW. sinfindejuegos.COM

Todo para tu móvil

Coste del SMS: 1,20 euros IVA no incluido (Requisitos para la descarga de contenidos: 2 sms para fotos color, animaciones, videos, 4 sms para juegos). Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. Sus datos serán incluidos en un Fichero titularidad de Clasificados NET S.A. para la gestión del servicio de Contenidos SMS, y para ofrecerle promociones futuras. Para acceso, cancelación, rectificación y oposición: Apartado de Correos 18171 - Madrid 28080. Todos los contenidos son para móviles wap compatibles con fondos a color y vídeos. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.

FONDOS

Envía FOTO MMI seguido del código del fondo elegido al 7775

81969 81970 81971 81972 81973 81974 81975 81976 81977 81978 3645 3639 2218 2261

81737 81728 81740 81741 81743 81012 81905 81906 81907 81908 83131 81909 81951 81723

83128 83098 81910 81911 81912 81913 81914 81915 81738 81916 81917 81918 83097 81742

81732 83100 81919 2263 81920 81922 83123 81923 81924 81925 81926 81927 81928 81726

81733 83111 81929 81930 81931 83129 81932 81933 83130 81934 81935 83079 83075 81744

81734 81952 83068 81937 81938 81939 83133 81940 81941 3614 3434 3513 81724 81727

81736 81950 81731 81949 81739 81948 81730 81947 81729 81946 81725 81945 81944 81745

POLIFONICOS

Envía POLI MMI seguido del código de tu canción al 7775

Nº Licencia SGAE: SGAERMV&M/35/581/06/80406

PASION DE GAVILANES - SERIE TV	70448	BSO - 7 VIDAS	70510	KELLY CLARKSON - BREAK AWAY	70525	SYSTEM OF A DOWN - CHOP SUEY	70537
BON JOVI - HAVE A NICE DAY	70499	BSO - GH	70511	NURIA FERGO - LAS PALABRITAS	70527	HOMBRES G - NO LO SE	70457
JUANES - DAMELO	70500	BSO - MADAGASCAR	70512	POPULAR - CUMPLEAÑOS FELIZ	70528	JIMMY BAD BOY - BAILANDO	70458
LUIS FONSI - NADA ES PARA SIEMPRE	70501	BSO - OLIVER Y BENJI	70513	POPULAR - LA SALVE ROCIERA	70529	LOS PECES - MERODEANDO	70460
SHAKIRA - NO	70502	CARLOS BAUTE - TE REGALO	70514	POPULAR - LOTERIA NACIONAL	70530	EVANESENSE - HELLO	70474
THALIA - AMAR SIN SER AMADA	70503	COLDPLAY - TALK	70515	RANA - RANA SONG	70531	RAMMSTEIN - ASCHE	70475
THE RASMUS - NO FEAR	70504	DANIEL POWTER - BAD DAY	70517	ROB THOMAS - LONELY NO MORE	70532	METALLICA - HIT THE LIGHTS	70476
ALASKA - BOLA DE CRISTAL	70505	DECAI - TE HARIA UNA CASITA	70518	SAMBA - SAMBA BRASILEÑA	70533	USHER - CONFESSIONS II	70477
ANDY - CHACARRON MACARRON	70506	FRANZ FERDINAND - TAKE ME OUT	70519	SANTA FE - ESTO ES PA'TI	70534	AKON - MR LONELY	70478
BEBE - ELLA	70507	GOOD CHARLOTTE - PREDICTABLE	70522	SIMPLE PLAN - UNTITLED	70535	NIGHTWISH - MOONDANCE	70482
BEBE - SIETE HORAS	70508	JAMES BLUNT - YOURE BEAUTIFUL	70523	SUM 41 - NO REASON	70536	USHER - MY BOO	70495

CHAT



Envia CHAT MMI al 7775

SONIDOS REALES

Envía REAL MMI seguido del código de tu canción al 7775

SONITONO QUE PASA NENG	9341	LATRE DE FARI	9362	KILLO COJE EL TELEFONO	9353	RARO,RARO	9371
TIENES UN NUEVO MENSAJE	9374	TENEMOS A TU HIJO RETENIDO	9363	GEMIDOS	9354	SIMPSONS - ME ABURRO	9372
CUÑAO Y RISITAS	9375	ESA KONSTITUUU	9334	SONIDO DE MOSKITO	9356	SUBIDON SUBIDON	9339
DIOS HAN MATADO A KENNY	9376	DJ NENG EN CABINA	9336	AZNAR CON ACENTO DE TEXAS	9364	MUSIQUILLA NENG	9344
TARZAN	9357	EL NENG MIKEL NIGTH DE CASTELFA	9337	SAL DE AHI MARICONA	9366	TEMA DEL VAQUILLA	9346
TORITO GUAPO	9358	VAYA SUBIDON	9338	ORGASMO DE MUJER	9367	SIMPSONS - QUIERO MI BOCADILLO	9373
VOZ MISTERIOSA	9359	QUE GUAPO ES MI NIÑO	9347	SEXY	9368	LOS NIÑOS A LA CAMA	9377
Y ESO!	9360	ERUCTO	9349	SINFONÍA PEDOS	9369	SONIDO PAJAROS	9378
GAMBERRO	9361	JENY TIRA PA LA CASA	9352	COGEMEEEEEE!!	9370	GRITO SHARAPOVA TENISTA	9379

VIDEOS

Envía VIDE MMI seguido del código del fondo elegido al 7775



63153 63145 63143 63133

3120 3116 3111 63158

63136 63131 3125 3119

JUEGOS

Envía JUEGO MMI seguido del código del juego al 7775



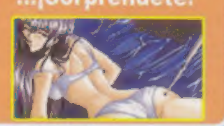
4426 4436 4414

Alcatel:OT556,OT556T,OT565,OT756.BenQ:S660C,S700.LG:C2200,C3300,F2300. Motorola:C380,C385,C650,C651,E1000,E1050,E398,E550,V1050,V180,V200,V220, V3,V300,V500,V505,V525,V535,V547,V550,V551,V600,V620,V635,V80.Nokia:2650, 3100,3120,3200,3220,3230,3300,3510i,3600,3620,3650,3660,5100,5140,6020, 6021,6100,6200,6220,6230,6260,6560,6600,6610,6610i,6620,6630,6670,6680,6800, 6820,7200,7210,7250,7260,7610,7650,N-Gage,N-GageQD.Panasonic:X200,X60. Sagem:my-C4,my-C5-2,my-C5-2T,my-X5-2,my-V55,my-V65,my-V75my-X4,my-X7. Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30.Sony-Ericsson:F500i,K500,K700,K750T610,T616, T630,T637,V800,Z1010,Z500,Z600,Z800.Motorola:C975,E398,E550,T720,V3,V300, V500,V505,V525,V535,V547,V550,V551,V600,V620,V635,V80,V975,V980. Nokia:3510i,6010.Sagem:myC5-2,myC5-2T,myV-55,myV-65,myV-75,myX-4,myX-4T, myX-7,myX5-2,myX5-2T.Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30.-LG:5300i,5400,7100.Motorola:C975,E398,E550,T720,V3,V300,V500,V505,V525,V535,V547,V550,V551,V600,V620,V635,V80,V980. Nokia:3100,3120,3200,3220,3230,3300,3410,3510i,3600,3620,3650,3660,5100,5140,6010,6020,6021,6100,6200,6220,6230,6260,6560,6600,6610,6620,6630,6670,6680,6682,6800,6820,7200,7210,7250, 7260,7600,7610,7650,N-Gage,NGageQD.Samsung:E330,E630,E700,E800,E808,E820,X460.Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30.Siemens:CT56,M50,M55,MC60,S55,S56,SL45i,SL55,SL56.Sony-Ericsson: T610,T616,T630,T637,Z600.-Motorola:C975,E398,E550,V3,V300,V500,V505,V525,V535,V547,V550,V551,V600,V620,V635,V80,V975,V980.Nokia:3100,3120,3200,3220,3230,3300,3510i,3600, 3620, 3650, 3660,5100,5140,6010,6020,6021,6100,6200,6220,6230,6260,6560,6600,6610,6610i6620,6630,6670,6680,6682,6800,6820,7200,7210,7250,7260,7610,7650,N-Gage,N-GageQD.Sagem:myC5-2,myC5-2T,myV-55,myV-65,myV-75,myX-4,myX-4T,myX-7,myX5-2.Samsung:E330,E630,E700,E800,E808,E820,X460.Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30.Siemens:A65,C60,C61,M55,MC60,S55, S56,SL55,SL56.

¿Quieres más vídeos manga de los que ves?

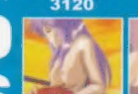
Manda un SMS con VMANGA MMI al 7775 y...

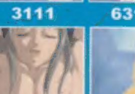
...¡Sorpréndete!



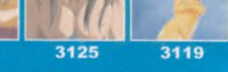
ANIMACIONES

Envía DINA MMI seguido del código del fondo elegido al 7775

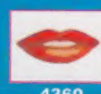
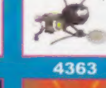




4360 4363 4364

4366 4367 4368


4371 4372 4375